UCG

PS3 | PS4 | PSVITA

PlayStation专门志 VOL.2

○×□△



-聚焦国行-

新年新气象 加入国行 PlayStation Plus

-聚焦国行-

重力异想世界 重制版 详尽攻略



-PS剧情派-

命运悲歌 终焉恋曲

《奥丁领域》剧情解析

-PS全明星-

最终幻想Ⅶ：重回巅峰

-特别企划-

PS家族2015成绩盘点

-深度攻略-

生化危机 0 HD 重制版 | 苏菲的炼金工房 不可思议书的炼金术士 | 数码宝贝物语 网络侦探 噬神者 解放重生 | 机动战士高达 EXTREME VS-FORCE | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4

PLAYSTATION专门志

VOL.2

一切为了PLAYSTATION玩家

CONTENTS

责任编辑：苍穹 封面设计：咕噜

资讯汇聚

聚焦国行

特别企划

奖杯珍藏

深度特攻











健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

昔日重来

——PS4兼容PS2经典游戏计划启动

2015年12月4日，吉田修平在PS Blog发表文章正式宣布，PS2时代的经典游戏将陆续登陆PS商店供PS4下载游玩。与此前PS3上以“PS2 Classic系列”的方式推出的老游戏不同，这些登陆PS4平台的PS2游戏支持1080P画面、遥控游玩、在线直播以及分享功能，最重要的是还对应奖杯系统！目前这一服务只在美服和欧服展开，日服和港服方面都尚未上架，本栏目就为各位玩家带来这些老作品的介绍。



银河游侠

Rogue Galaxy

游戏类型	角色扮演	原版发售时间	2005年12月8日（日版）
新版售价	14.99美元	新版上架时间	2015年12月5日（美服）

由Level-5打造的原创作品，主人公杰斯特是一名在沙漠星球长大、憧憬宇宙的少年，在被宇宙海盗误认为是“沙漠之爪”后便一同行动，从此上演了一场在银河系追寻梦想与浪漫的壮阔冒险故事。本作起用了玉木宏、上户彩为男女主角配音，画面采用卡通渲染技术，“无缝读盘”的场景和战斗切换能让玩家流畅地体验游戏。融入动作要素的战斗以及武器合成、道具制造等系统都颇具可玩性。此次PS4版采用的是《导演剪辑版》，在修改了原版缺点的同时追加了大量新要素，让耐玩度进一步提升。

奖杯构成 | 白金 1 | 金 5 | 银 10 | 铜 19



暗云

Dark Cloud



游戏类型	动作角色扮演	原版发售时间	2000年12月14日（日版）
新版售价	14.99美元	新版上架时间	2015年12月5日（美服）

本作是SCE在PS2上推出的首款第一方RPG作品，同时也是如今大名鼎鼎的Level-5的出道作，制作精良，内容丰富。故事中，突然复活的魔神几乎把整个世界破坏殆尽，而主角一行人的目标就是收集创世魔石的碎片以复原世界，并再次封印残暴的魔神。游戏总计有六位参战角色，但玩家只可以操作其一，需通过不停切换角色来推进冒险进程。角色自身没有经验与等级的设定，只能依靠辅助装备和武器进化系统来提升战斗能力。战斗迷宫采用经典的自动生成机制，每次进入都会有所改变。

奖杯构成 | 白金 1 | 金 5 | 银 14 | 铜 8



禁咒之纹章

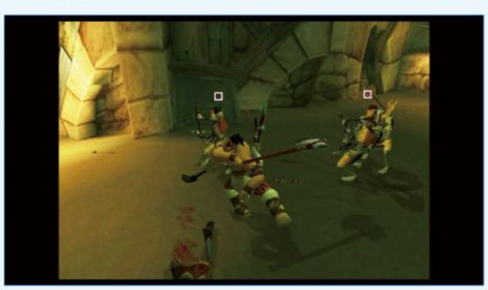
The Mark of Kri



游戏类型	动作	原版发售时间	2002年7月29日（美版）
新版售价	14.99美元	新版上架时间	2015年12月5日（美服）

由SCE的圣地亚哥工作室开发的3D动作游戏，世界观包含着浓郁的玻利尼西亚文化，画面则采用了美式卡通的风格。玩家扮演的主人公Rau是守护Kri纹章的战士，他可以使用剑、枪、弓、斧等多种武器，与敌人展开战斗。作为一款清版ACT，通过不同的按键组合就可以让玩家轻松打出连击，而同行的搭档——渡鸦Kuzo则能飞过树木或建筑物，查看敌人的位置和动向，从而辅助主人公进行潜入、偷袭甚至是暗杀，因此玩法并不单一。游戏的血腥程度较高，击杀敌人时甚至会出现断头或断肢的效果。

奖杯构成 | 白金 1 | 金 5 | 银 14 | 铜 10



怪兽大激战

War of the Monsters



游戏类型	动作	原版发售时间	2003年1月14日（美版）
新版售价	9.99美元	新版上架时间	2015年12月5日（美服）

Incognito在2001年接手了“《烈火战车》系列”的开发，该公司也为50年代的怪兽题材定格电影爱好者们奉上了这款对战类动作游戏，其中充斥着向《金刚》、《哥斯拉》等经典影片致敬的元素。故事发生在遭到异形入侵后的地球，泄露的核燃料催生了大量巨型的怪兽，城市中留存着的各种现代建筑则成为了绝佳的战斗舞台。游戏的玩法是四人乱斗，玩家可以自由选择扮演造型各异的怪兽或机器人，它们拥有体力和耐力的设定，体力即生命值，耐力则决定攻击招式，蓄满该槽甚至可以发动强大的必杀技。

奖杯构成 | 白金 0 | 金 0 | 银 3 | 铜 15



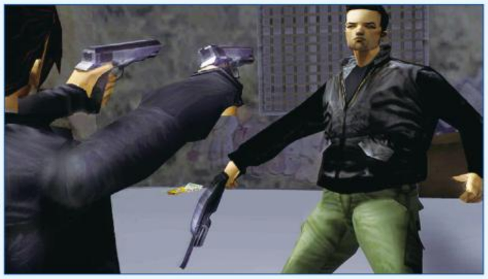


横行霸道Ⅲ
Grand Theft Auto Ⅲ

游戏类型	动作冒险	原版发售时间	2001年10月22日（美版）
新版售价	14.99美元	新版上架时间	2015年12月5日（美服）

作为“《横行霸道》系列”全3D化后的第一作，玩家可以操作主角Claude在架空的美国都市“自由城”内闯荡，为了复仇而与各路帮派展开战斗。就和本作的故事地点“自由城”的名字一样，《横行霸道Ⅲ》以其惊人的自由度以及出色的素质迅速在游戏界掀起热潮。广阔的地图、自由的玩法、各色的任务、隐藏在游戏中大大小小的秘密，当然还有系列标志性的暴力，所有的一切都在全3D的画面下得以完全地展现在玩家面前。这个系列也终于和它的标题一样，从此在游戏界里“横行霸道”起来。

奖杯构成 | 1 | 5 | 12 | 11





横行霸道 罪恶都市
Grand Theft Auto: Vice City

游戏类型	动作冒险	原版发售时间	2002年10月27日（美版）
新版售价	14.99美元	新版上架时间	2015年12月5日（美服）

作为系列的第4作，游戏把故事的舞台搬到了一座架空的罪恶都市，玩家扮演的Tommy在遭到“黑吃黑”后被迫滞留于罪恶城，并通过漫长的战斗最终成为罪恶城地下世界的王者。和自由城参照现实中美国的纽约类似，罪恶城参照了现实的迈阿密。新加入的武器、载具以及截然不同的城市风光给玩家带来了全新的游戏体验。由于故事发生在《GTAⅢ》的十多年前，本作还原了众多诸如“大哥大”等80年代特有的元素。虽然在画面方面并没有多少的进步，但相比前作，本作的游戏性更上一层楼。

奖杯构成 | 1 | 4 | 13 | 16





横行霸道 圣安德里亚斯
Grand Theft Auto: San Andreas

游戏类型	动作冒险	原版发售时间	2004年10月26日（美版）
新版售价	14.99美元	新版上架时间	2015年12月5日（美服）

作为“《GTA》系列”在PS2时代的最后一作，《圣安德里亚斯》把系列推向了一个全新的高峰。游戏场景无论是大小还是丰富度都有了飞跃的进步，城市、森林、沙漠，玩家的探索范围被大幅扩充。城市数目更是前作的三倍，参照现实中美国三大城市洛杉矶、旧金山和拉斯维加斯的游戏地图能满足玩家们的探索欲。除了惯有的丰富车辆外，新加入的飞行载具则让玩家在探索辽阔地图的同时有了更多的选择。玩家甚至可以通过锻炼或者饮食来改变主角的体型，自身的行动也会影响主角的能力。

奖杯构成 | 1 | 4 | 12 | 16





烈火战车 Black
Twisted Metal: Black

游戏类型	动作	原版发售时间	2001年6月18日（美版）
新版售价	9.99美元	新版上架时间	2015年12月5日（美服）

“《烈火战车》系列”在登陆PS2平台后，开发工作也从原本的989工作室移交到了Incognito手中，如今大红大紫的“《战神》系列”之父David Jaffe就参与了本作的开发。游戏沿袭了系列惯有的黑暗世界观以及乘车战斗的玩法，场面依旧火爆异常。丰富的载具是玩家的操作对象，但目的并不是竞速，灵活地利用地形特性以各种武器展开猛攻才是本系列的最大乐趣，效果各异的辅助道具以及刺激的BOSS战也颇具研究价值和挑战性。另外本作还支持上下分屏双打，供玩家间上演激烈的碰撞。

奖杯构成 | 0 | 1 | 3 | 9





妖精战士 精灵之黄昏
Arc the Lad: Twilight of the Spirits

游戏类型	策略角色扮演	原版发售时间	2003年3月20日（日版）
新版售价	14.99美元	新版上架时间	2016年1月12日（美服）

“《妖精战士》系列”的第5作交由Cattle Call打造。世界观紧接《妖精战士Ⅲ》的1000年后，以人类与魔族之间的故事为主线，将两个相反世界的共存可能性以及正义的定义作为主题。本作首次采用了双主人公设定，剧情在人类主人公与魔族主人公之间交互进展，并且引入了重视故事描述的Zapping类文字游戏系统。战斗方面引入了消耗特定道具“精灵石”来发动特技的系统，各个角色携带的精灵石有上限设定，精灵石耗尽则无法发动特技，也不会自然回复，需要以使用道具的方式补充。

奖杯构成 | 1 | 5 | 14 | 12





暗黑编年史
Dark Cloud 2

游戏类型	动作角色扮演	原版发售时间	2002年11月28日（日版）
新版售价	14.99美元	新版上架时间	2016年1月19日（美服）

本作由Level-5开发，是PS2平台上的A·RPG《暗云》的续作，美版则是延续了前作的名称。虽然设定和故事都与前作不同，但诸如随机生成的迷宫、武器成长等趣味性十足的系统依然继承了下来，并且进行了大规模的改进，画面方面的渲染也更为精美。玩家要扮演一名喜欢摆弄机器的天才少年，为了与母亲相见而前往外面的世界展开冒险。本作引入了照相系统，除了拍摄风景外，拍下来的照片还与道具发明系统息息相关，身为发明天才的主人公可以通过这些物品的照片来构思新的道具。

奖杯构成 | 1 | 4 | 17 | 9



PS+俱乐部



2月 免费游戏推荐

PS+ 会员制度除了为玩家们提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外，最吸引人的无疑是“限期免费游戏下载”了。各个服的优惠政策不尽相同，所提供的游戏也有所差异，而“PS+ 俱乐部”栏目就是为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏。挑选原则为带有奖杯组的作品，让玩家能够更有干劲地去体验游戏。（注：由于美服采取每周更新，书刊上市时可能会发生部分免费游戏已下架的情况。文中“发售时间”以最早发售的版本为准。）

资讯汇聚 INFORMATION
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻

日服 港服 美服



游戏名称	浓浓宇宙汤	机种	PS4
游戏原名	Nom Nom Galaxy	游戏类型	动作
游戏语言	日文 / 英文	发售时间	2015 年 5 月 19 日
奖杯总数	32（铜杯 12、银杯 14、金杯 5、白金 1）		

本作是一款结合了建造、经营和塔防元素的动作游戏，玩家要在宇宙中神秘的星球上建造汤工厂，并且探索星球的不同地方，采取各种各样的素材，制造出鲜美的宇宙汤，然后通过火箭送到客户手上，在经营上打败竞争对手。当然，汤工厂周围还要建造防御措施抵挡外星生物的入侵，可谓非常另类的动作游戏。而且随着游戏的推进，玩家还可以获得种类丰富的武器和道具，甚至可以驾驶载具去收集素材。



日服 港服 美服



游戏名称	女神异闻录 4 究极无敌背桥摔	机种	PS3	游戏类型	格斗
游戏原名	ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラス・プレックスホ－ルド				
游戏语言	日文 / 英文 / 中文 / 韩文	发售时间	2014 年 8 月 28 日		
奖杯总数	61（铜杯 49、银杯 8、金杯 3、白金 1）				

本作为知名日式 RPG《女神异闻录 4》衍生而来的对战格斗游戏第二作。参战角色横跨《女神异闻录3》与《女神异闻录 4》，并在前作的基础上追加了包含玛格丽特、足立透在内的大量新角色。系统方面追加了全新的“阴影类型”，选择角色时可以选择其阴影版本，性能和招式都会发生极大的变化，相当于参战角色直接翻倍。故事方面以《女神异闻录 3》与《女神异闻录 4》两个视角阐述。值得一提的是，本作奖杯一改前作的超高难度，变得非常亲民。



日服



游戏名称	诅咒世界大冒险	机种	PSV
游戏原名	ニヒラブラ	游戏类型	动作
游戏语言	日文	发售时间	2015 年 1 月 27 日
奖杯总数	12（铜杯 7、银杯 4、金杯 1、白金 0）		

本作是以操纵色彩作为特色的解谜型动作游戏。讲述了主人公从吞噬一切的“虚无”中诞生，并获得了自我意识而逃离虚无，为了寻找自己的生存意义而在世界中旅行，并通过世界中的“色彩”理解自己的存在意义。本作的奖杯数量虽然少，但游戏本身的难度不低，“虚无模式”更是考验玩家的综合能力，除了思考攻关方法以外还需要玩家以灵巧的操作来过关。不过胜在游戏流程不长，是一款值得反复研究的小品游戏。

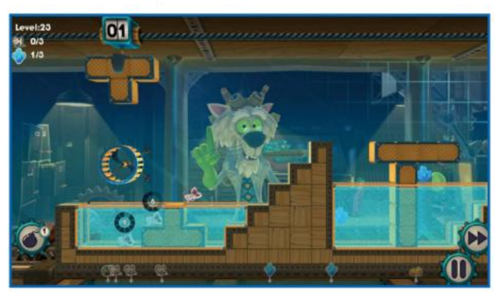


日服



游戏名称	鼠的世界	机种	PS3/PS4/PSV
游戏原名	MouseCraft	游戏类型	益智
游戏语言	英文	发售时间	2014 年 7 月 8 日
奖杯总数	12（铜杯 8、银杯 3、金杯 1、白金 0）		

本作是一款极具趣味的益智游戏，玩家需巧妙地堆叠方块，让可爱的小老鼠们在疯狂猫博士的残酷实验中存活下来。看似传统的俄罗斯方块却为深陷危机的老鼠们创造出通往香甜奶酪的路线，有些方块含有爆炸、电击等不同效果，玩家甚至能停滞或加快时间，控制老鼠前进速度的同时堆叠出优秀的通道，是一种充满创意的玩法。游戏后期的关卡具有相当高的难度，卡关的玩家可以参考《PSV 专辑》11 上的奖杯攻略，轻松完美这款游戏。



港服 美服



游戏名称	绝地战兵	机种	PS3/PS4/PSV
游戏原名	Helldivers	游戏类型	动作射击
游戏语言	日文 / 中文 / 英文	发售时间	2015 年 3 月 3 日
奖杯总数	31（铜杯 10、银杯 15、金杯 5、白金 1）		

2015 年绝对的黑马级作品，采用传统的斜俯视视角，玩家扮演的绝地战兵征战于众多不同的星球。战斗设计十分硬派，采用了拟真的上弹机制和严苛的友军伤害判定。开放式地图结合多任务机制，要求玩家之间互相配合并制定合理的战术，同时也要掌握各种战术道具的使用时机才能顺利完成任务。武器和道具的种类繁多，还有各式的载具可以使用。由于游戏本身难度不低，并且还包含杀敌数等累计型奖杯，白金的过程可谓费时费力。



港服 美服



游戏名称	疯狂小旅鼠 触摸	机种	PSV
游戏原名	Lemmings Touch	游戏类型	益智
游戏语言	英文	发售时间	2014 年 5 月 27 日
奖杯总数	27（铜杯 12、银杯 8、金杯 6、白金 1）		

本作是经典益智类游戏“《疯狂小旅鼠》系列”在 PSV 上的首个作品，玩家要合理利用场景内的设施和道具，让不停前进的旅鼠通过关卡。设施和道具多种多样，而且还有使用次数的限制，玩起来绝对又是新一轮的大脑风暴，而与以往不同的是，本作中的设施都需要通过触摸屏操作。游戏的奖杯难度则比较高，除了要思考如何攻关，在触摸屏上的精准操作也是顺利过关的必备条件之一，玩家可能要反复操练才能通过关卡。



港服 美服



游戏名称	Nova-111	机种	PS3/PS4/PSV
游戏原名	Nova-111	游戏类型	益智
游戏语言	英文	发售时间	2015 年 11 月 18 日
奖杯总数	12（铜杯 8、银杯 3、金杯 1、白金 0）		

本作是一款解谜类游戏，玩家需要操作着飞船在三个截然不同的空间内探索并拯救被困于内的科学家。熟练利用在探索中获得的新能力前进以及消灭敌人成为了本作的主题。回合制结合即时的战斗系统让玩家在危急时刻不光需要冷静的思考，还需要敏捷的身手。奖杯方面难度并不算高。“通关＋全收集”就能搞定大部分的奖杯，鉴于本作的游戏难度并不高，部分需要技巧的奖杯难度也只需要玩家稍微动动脑筋而已。



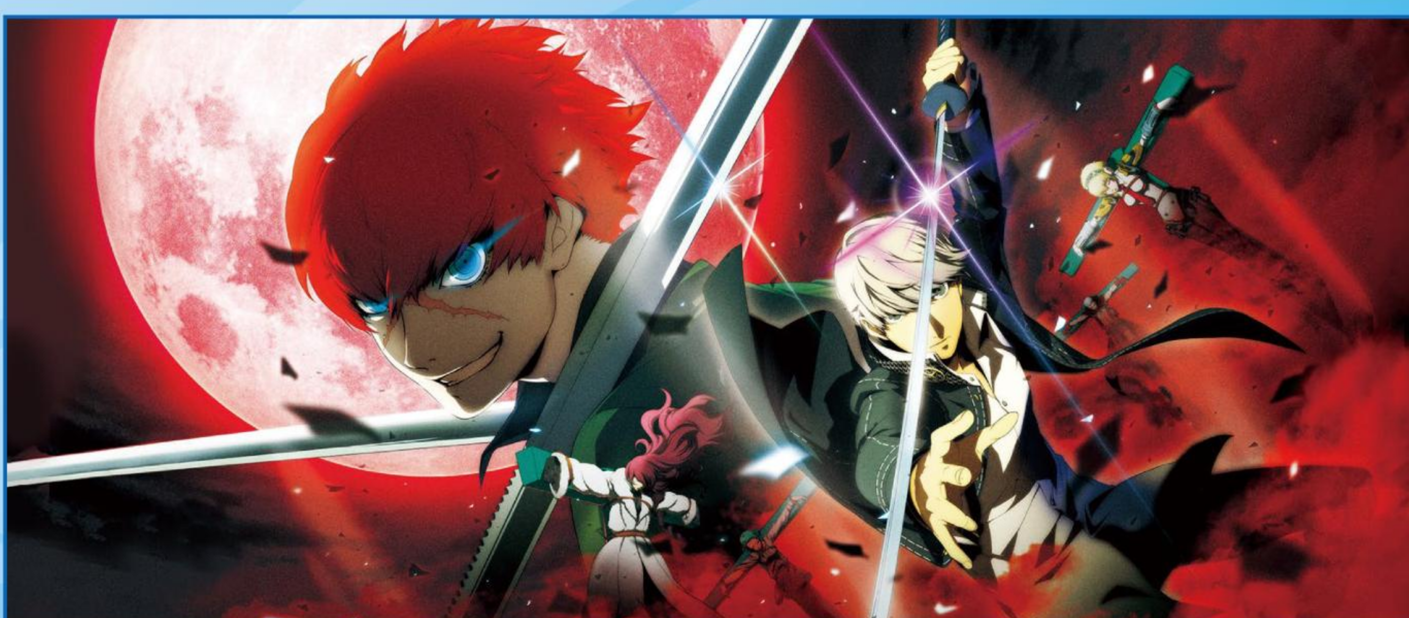
港服 美服



游戏名称	极速房车赛 竞速赛事	机种	PS3
游戏原名	GRID Autosport	游戏类型	竞速
游戏语言	英文	发售时间	2014 年 6 月 24 日
奖杯总数	51（铜杯 42、银杯 5、金杯 3、白金 1）		

“《极速房车赛》系列”是由 Codemasters 开发的老牌竞速游戏，作为上世代末期的游戏作品，本作从画面表现到游戏内容都十分的成熟。游戏中共加入了超过 22 个国家和地区的 100 多条赛道，赛车类型上也涵盖了普通家用车到超级跑车等多种规格的座驾。就耐玩度而言，本作的生涯模式绝对是十足的时间杀手，线上线下的众多内容绝对会让你沉迷其中。不过与之相对的，本作的白金难度十分之高，其中线上等级到达 250 级的奖杯刷起来更是令人苦不堪言。







DLC天国

“DLC 天国”栏目为玩家们推荐近期热门作品的相关 DLC，此外游戏通过免费补丁追加的厚道内容也会予以介绍。由于日、港、美、国四服更新内容与时间均可能出现差异，因此同一款作品并未在所有服务器配信相同内容也是正常情况。



《死或生 5 最终决战》甜美性感服装 全套



机种	PS4	售价	2592 日元 /186 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★☆☆☆☆

著名骗钱大户《DOA》在春节期间也没有放缓圈钱的脚步，2 月 12 日又推出了新的服装 DLC，名为“甜美性感服装系列”。游戏中全员都有对应服装，只不过男性角色价格较便宜（191 日元 /15 港币）且不可破坏，女性角色价格较高（286 日元 /23 港币）且可破坏，不过“果冻妹”Alpha-152 的服装价格仍然按男性角色算。这套服装其实就是变种的泳装，虽说合在一起购买会便宜不少，不过想必很多玩家都会自动略过男性角色，所以怎么买还是需要研究一下的。



《三国志 13》追加内容 第 3 弹



机种	PS3/PS4	售价	免费～ 308 日元 /20 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★★☆☆

1 月底才发售的《三国志 13》已经悄然推出了 3 弹 DLC，幸好其中大部分都是免费的。免费内容方面，有《三国志 12》追加 BGM 组合 2，收录了 9 首人气曲目。然后是古武将组合 2，收录了田忌、吴起、田单等 12 名先秦名人。收费内容则是英杰传追加关卡组合 1，总计追加了 2 个舞台（赤壁合纵、赤壁大战）、4 个故事关卡（十面埋伏、袁家灭亡、卧龙飞翔、长坂单骑）。值得一提的是日服还提供了付费攻略本下载服务，而且是把攻略部分拆开来卖，简直机智。



《真・三国无双 7 帝国》追加内容



机种	PSV	售价	免费～ 926 日元 /72 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★☆☆☆

猴年春节期间 PSV 版的《真・三国无双 7 帝国》追加了茫茫多的 DLC。免费内容方面，一共有 17 个新的三国剧本，外加百年战争、项羽和刘邦这两个架空剧本。收费内容方面东西较多，包括新的居城套装，自创武将新服饰，40 种自创武将新语音，价格也不低。新服饰每套都要人民币 6 元，自创语音 40 种打包要人民币 90 元左右。新的居城还算比较有趣，有军事基地、复古等奇葩风格。部分 DLC 内容和 PS3/PS4 版共通，购买前请注意一下。



《SUPERBEAT XONiC》追加曲目包



机种	PSV	售价	400 日元 /29 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★★★★

由于本作日版发售日较晚，因此日服和港服追加曲包的配信时间也有所不同。日服 2 月追加的曲包为《XONiC PACK ~ 7'S Rebirth ~》，这一曲包港服于去年 12 月就已经配信，包含《Antikythera》、《Rackin' Gravity》和《Dino》三首曲目。而港服 2 月追加的曲包为《XONiC PACK~Magical Blaze Collection~》，包含《BLUE desire~Blazblue》、《THE BEAUTIFUL MAGIC~Magical Beat》和《MAGICAL GREETING~Magical Beat》，日服目前则尚未追加此内容。另外与《罪恶装备》的合作曲包已于今年 1 月在两服推出。



《COD 黑色行动 Ⅲ》DLC 1：AWAKENING



机种	PS4	售价	1728 日元 /116 港币 /14.99 美元
服务器	日服 / 港服 / 美服	推荐度	★★★☆☆

《COD 黑色行动 Ⅲ》首个大型 DLC“AWAKENING”现已于 2 月 2 日在 PS4 平台登场。这是自《COD4 现代战争》以来，该系列的 DLC 首次率先登陆 PS 系平台，意义重大。和过去一样，这个 DLC 包含了 4 张全新的联机对战地图，以及 1 张丧尸模式地图。对于玩家来说最大卖点就是这个名为 Der Eisendrache 的丧尸模式地图，这次玩家又能扮演四小强携手作战，各种令你目瞪口呆的元素充斥其中，保证让你大呼过瘾。购买季卡的玩家可以免费下载该 DLC。



《巫术 被囚幽灵的街道》追加内容



机种	PSV	售价	100 ～ 800 日元
服务器	日服	推荐度	★★★☆☆

本作正篇仅售 2000 日元，但在发售当天立马追加了一大波付费下载内容。多达数十种的道具、武器、防具琳琅满目，外观设计线条硬朗色彩凝重而不失精致细腻，效果也不俗，能为玩家的游玩带来不小的帮助。不过虽说价格大多都在几百日元之内，但一波钱烧下来也不是小数目。追加内容中最具吸引力的应当是两个原创剧本，每个价值 800 日元，既可单独购买也可全部加入正篇作为完整包一起购买，若入手过前作完整包，则能以优惠的价格购入本作完整包。



《三国战记》追加内容



机种	PS4	售价	99 ～ 162 港币
服务器	港服	推荐度	★★★☆☆

本作在推出后发售了不少 DLC 内容，2 月份则推出了蜀国力量型武将“张飞”的扩展包，让玩家体会蜀国传奇武将张飞的狂野粗暴与勇猛。另外还推出了“重铸神石宝藏”的超值捆包，能够瞬间改造神兵利器的装备属性数值和觉醒技能。武将扩展包内含武将张飞、紫色品质武器白银蛇矛、额外增加张飞可用技能点的密卷、两张双倍经验卡、华佗秘药、天地龙角丸、麝香活血散和 10 万银两，售价 99 港币；超值捆包内含 8 颗重铸石、欧冶子心法、15 块艮山玄铁，售价 162 港币。



《魔界战记 5》春节特卖套组

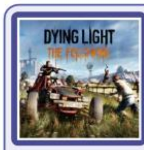


机种	PS4	售价	226 港币
服务器	港服	推荐度	★★★★☆

该特卖套组包含了《魔界战记 5》至今为止推出的全部 12 个独立付费 DLC，相当于是季票的优惠版。购买了该 DLC 套组的话，玩家不仅能获得系列历代作品的主要角色以及他们的专属剧情和关卡，还将能获得《魔女与百骑兵》、《光之圣女传说》等日本一其他作品中的主角作为追加角色使用，可谓实用性与耐玩度并存。因此，虽然此套组的售价较高，但是考虑到其提供的游玩内容的话，还是物超所值的。需要注意的是，本 DLC 仅对应游戏的繁体中文版。



《消灭之光》大型扩展包《从者》



机种	PS4	售价	155 港币 /19.99 美元
服务器	港服 / 美服	推荐度	★★★★☆

本 DLC 为去年年初发售的大作《消灭之光》的大型扩展包，本篇主角 Kyle 为寻找传言中的“病毒免疫者”来到郊外，全新的敌人和故事在等待着玩家。本 DLC 把玩家从本篇中的水泥森林带到广阔的原野。越野车成为玩家的主要代步工具，而为了适应这一变化，玩家也会在三大技能树（生存、敏捷、战斗）的基础上增加“驾驶”。值得一提的是，本 DLC的原定价格为14.99美元，后来官方称由于内容过于厚道，价格才提升到了现在的 19.99 美元。



《小小大星球 3》追加套件



机种	PS3/PS4	售价	30 ～ 39 港币 / 免费～ 19 元
服务器	港服 / 国服	推荐度	★★☆☆☆

就在今年春节期间，港服 PSN 为《小小大星球 3》更新了不少全新的 DLC，其中大年初一（2 月 8 日）更新了与《超人特工队》联动的 DLC 关卡套件，其中包括 6 种新道具、9 种材料、11 种装饰品和 86 种主题贴纸，此外还有一首新 BGM“No Caper”，以及 9 名主要角色的联动服装等等。除此之外，2 月 9 日还更新了经典的“历史套件组合”售价为 30 港币。而国服也迎合春节推出了免费的“农历新年服装”，还有“情人节套件包”（售价 19 人民币）。



蓝光最新出碟推荐

2015年10月～2016年2月

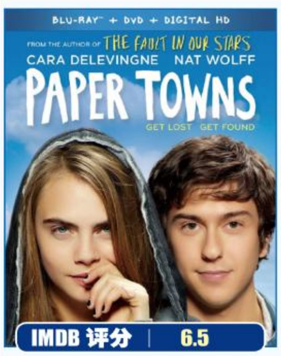
—— 按发售时间排列 ——

文 十大恶劣天气 编 苍穹 美编 咕噜



纸镇

Paper Towns



IMDB 评分 6.5

BD发行日期 2015年10月20日 | 版本 A区

年份 2015年 | 类型 青春/剧情 | 容量 50GB×1

国人能够接触到的美式青春片，主要是《美国派》这样的喜剧，以及《尖声尖叫》这样的惊悚剧。因此遇到《纸镇》这样正儿八经讲述一段青春成长物语的作品，总是在不经意间觉得导演是在逗着我们玩，因为故事的发展和所谓的“预期”完全对不上号。影片讲述的是一个关于“骚年”根据“女神”失踪前的反常举动和留下的蛛丝马迹，以千里走单骑的方式寻找其下落的故事。乍看上去像是悬疑片，过程又很有点上世纪80年代所流行的青春公路片的味道，骨子里面走的还是文艺气息浓郁的小清新路线。

本片通过男主人公在旅途过程中经历的荒诞、疯狂、幼稚和不可思议，还有看似意料之外、却在情理之中的大结局，从另一个侧面诠释了青春的真意：青少年身上的躁动不安，亦不失为一种生命的执念。他们叛逆，他们逃避，正是一种对自身存在意义的追寻。



它们！

Them



IMDB 评分 7.5

BD发行日期 2015年10月27日 | 版本 A区

年份 1954年 | 类型 恐怖/灾难 | 容量 50GB×1

幸存者被发现时神志不清，口中却不停地念叨着“怪物”……这样的片段会让观众立刻联想到以“哥斯拉”为代表的怪兽片。于2015年10月底复刻发行的这部《它们！》，正是“哥斯拉”们的老祖宗，这位始祖怪来自于一只小小的蚂蚁。

《它们！》不仅开创了怪物灾难片的历史，而且还奠定了这一类型片的三大标准：①怪物的设定必须基于科学原理，比方说巨蚁的变异源于美军在沙漠中核试验造成的污染；②基于城市场景，怪物入侵人口聚集区，其一举一动都会带来严重的破坏，对于人类的武装力量而言，赖以生存的家园让他们根本无法施展手脚，钢筋混凝土森林更像是怪物的主场；③主角的搭配，除了警察、军方这些象征拳头的人员以外，还需要对怪物“原型”的生活习性了如指掌的专家，后者通常都能够在最后关头给出合理的建议，制定正确的应对计划，从而在关键时刻扭转败局。

《它们！》和日版《哥斯拉》在同一年出现，因此即便是考证一番，我们也很难说出是谁抄谁的概念，毕竟公映日期的先后顺序并不能说明问题，任何大众文化产品都是需要一定创作周期的。但至少在科学性这一问题上，《它们！》还是在当时的条件之下做到了极致，甚至将其当成科教片来欣赏，也绝无半点的违和感。此外，在1954年这个核恐慌并未正式降临西方世界的背景之下，本片能够将完全虚构出来的巨蚁怪同反核联系在一起，在主题上拥有很强的前瞻性。



受骗

The Beguiled



IMDB 评分 | [illegible]

BD发行日期	[illegible]	版本	A 区
年份	[illegible]	类型	[illegible]
容量	50GB×1		

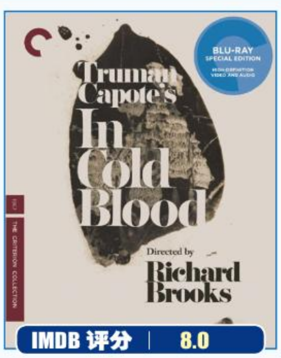
[illegible]微不足道的[illegible]三观”的奇[illegible]1977 年“东[illegible]演艺生涯早[illegible]然在《受骗》[illegible]

[illegible]cBurney 误[illegible]发生的故事，[illegible]僧差不多。[illegible]手合十、作[illegible]是如鱼得水，[illegible]青年们的投[illegible]本片当然不[illegible]峙和伦理困境，止所谓“女人心，海底针”。本片的另一个译名“牡丹花下”更符合信达雅的标准，只是如果非要这样译，就会起到了标题剧透的反效果，殊不知这正是“东木”从影以来惟一的一部自个儿把自个儿玩死了的电影……



冷血

In Cold Blood



IMDB 评分 | 8.0

BD发行日期	2015 年 11 月 17 日	版本	A 区
年份	1967 年	类型	剧情 / 犯罪
容量	50GB×1		

获得第 40 届奥斯卡三项提名（最佳影片、最佳导演、最佳摄影）的黑白片《冷血》，是即便放在今天也会让人觉得新意十足的经典。这部公路犯罪片讲述了一桩令人发指的灭门惨案，然而实施的过程却是靠对话来推进的。和犯罪片常见的单向表现手法不同的是，同样是讲述一宗罪案从策划、实施、逃逸、被捕、审判、到最后凶手被送上行刑台的过程，电影的叙事却更像是一部小说。每每在剧情的关键点，导演就通过令人意想不到的场面调度，将视角引向别处。犯罪者、警方、受害方三个方面的交叉叙事，还出现了默片时代的文字转场。全片讲述的故事冷酷尖锐，画面却极其古典优雅，散发着令人深思的阴郁气质。

改编自小说的电影，一般来说很难能在主题的深度上做到升华，《冷血》恰恰就是一个例外。原著结尾还包含着一定的正能量，以至于将全篇的阴郁巧妙冲散，而电影的结尾才是将“冷血”一词的寒意发挥到了一个极致，让人在不寒而栗的同时，陷入对犯罪社会根源和人性根源的深深思考。



暗杀

Assassination



IMDB 评分 | 7.2

BD发行日期	2015 年 12 月 1 日	版本	A 区
年份	2015 年	类型	历史 / 战争
容量	50GB×1		

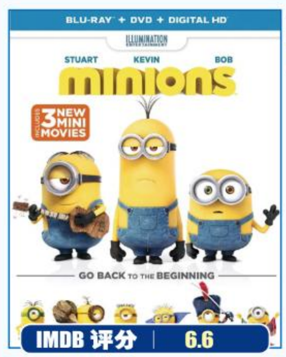
2015 年是抗日战争胜利 70 周年，中韩两国接连推出了多部大制作影视作品，其中由崔东勋执导的《暗杀》又是很难不被拿来和我国“抗日神剧”相比较的一部作品。

一方面因为本片讲述的，的确是我们所熟悉的那种各路抗日奇侠发挥独门绝技、合力抗击日本侵略者的故事，另一方面则是韩国复国者针对这场侵略战争元凶们斗争的主战场，正是日据时期的上海。更重要的是本片的外景拍摄基本是在中国完成，无论是建筑物还是群众演员都有浓浓的影视城风格。然而比较的结果，却大不一样——虽然并不出乎观众的意料。同期发行的国产抗日电影可以通过特殊方式刷出四亿票房，但却很难获得观众的正面评价，而《暗杀》则突破了 1000 万观影人次，导演崔东勋也因这部电影成为继尹济均之后韩国第二个“双千万导演”。如何将小人物的故事和大格局的时代相结合，如何处理好艺术性和商业性之间的关系，如何跳出非黑即白的二分法，从另一个视角来审视这场战争……崔东勋给每一个中国影视人都上了一课。



小黄人大眼萌

Minions



IMDB 评分 | 6.6

BD发行日期	2015 年 12 月 8 日	版本	A 区
年份	2015 年	类型	喜剧 / 科幻
容量	50GB×1		

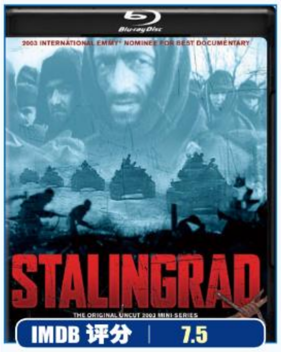
说《小黄人》是《卑鄙的我》的外传，其实也未必正确，因为自从 2010 年那部来自于环球影业动画公司的标准化流水线作品《卑鄙的我》开始，当时还在给大反派打工的小黄人们就已经有了喧宾夺主的势头，以至于两年后的《卑鄙的我 2》宁可牺牲角色塑造和故事性，也要突出这群大眼萌的地位。现在这部让它们荣升主角的前传电影，彻底撇开了所谓的主线故事，进行了一次时长近两小时的狂欢派对！

就和《冰河世纪》中的松鼠、《马达加斯加》中的企鹅一样，小黄人本身也属于那种身上没有多少戏份，却靠自身的激萌属性赢得大量观众的奇葩生物。在这部主题影片中，为了防止让故事变成一场为了卖萌而卖萌的无聊循环，本片将大量的笔墨放在了对小黄人神秘背景的揭示上。原来这些小黄人在恐龙时代就已经存在，比人类还要悠久。它们有伟大的理想，就是要服务地球上最卑鄙的主人！关于它们的社会结构、性格特点、生活习性，也通过本片进行了完整的展示。打出的一张历史牌，为本来没有什么内涵可言的小黄人大大拓宽了搞笑的途径和对象。小黄人里面的历史文化老梗加起来，绝对比阿甘正传里面还要多。称兄道弟、可暗地里又互相看不顺眼的英美两国人民经常进行的互黑与自黑桥段，放在小黄人的身上也绝无半点的违和感。



斯大林格勒战役

Stalingrad



IMDB 评分 | 7.5

BD发行日期	2015 年 12 月 8 日	版本	A 区
年份	1993 年	类型	历史 / 战争
容量	50GB × 1		

二战应该是人类历史上在正义性问题上最没有争议的一场战争了，然而随着世界局势，尤其是地缘政治关系的变化，各个主要参战国对它的态度也在悄然发生变化。就拿当年在双线完爆两大法西斯势力的美国来说，昔日的仇敌已经分别成为了自己在亚洲和欧洲大陆最大的盟友，再加上好莱坞影视工业流水线的某种“惯性”，因此就出现了将二战片当枪战片（《风语者》）和爱情片（《珍珠港》）这样的奇观。至于日本，由于众所周知的原因，他们的二战题材早已经很难再找到反省的痕迹，而更热衷于将自己包装为受害者。惟有德国人数十年如一日的用克制冷峻的基调，来反思这场不义之战的本质。

本次推出蓝光的《斯大林格勒战役》是 1993 年的德版，也是三部“斯大林格勒保卫战”（苏、德、俄）中最沉闷的一部。和此前的苏联版不同的是，本片中看不到任何领袖人物运筹帷幄，大手一挥之后红旗迎风招展的画面，影片自始至终都将战斗放在连级规模，视角则局限在几个很普通的德军士兵身上。他们从意大利温暖的海滨调往东线的最前沿，随着冬天的来临，严寒成为了比枪林弹雨更可怕的东西。战争的狰狞与丑陋，正是在本片不带任何艺术加工的影像之下被呈现得淋漓尽致。



蚁人

Ant-Man



IMDB 评分 | 7.5

BD发行日期	2015 年 12 月 8 日	版本	A 区
年份	2015 年	类型	漫画 / 动作
容量	50GB × 1		

每天看超级英雄上天入地、无所不能，反派们炸完洛杉矶炸华盛顿，干完国防部长就杀总统，着实让人觉得反胃。也正是因为这个原因，漫威世界观中体积、重量、直接攻击力三科垫底的英雄——蚁人在浴缸中的奇遇，在玩具房中的打斗，还有率领一群蚂蚁军团完成真正符合“外科手术”定义的特种任务，才让我们重新找回了超能英雄电影所熟悉的感觉。

蚁人不愧为漫威英雄中最接地气的一员，先看他的“吊丝”出身。我们熟悉的那些漫威超级英雄，要么天生神力，要么执着科研，不慎把自己也给玩进去变成怪兽，要么就是富可敌国的超级军企的二代，拿一堆破铜烂铁都能组装出高达来。然而蚁人小子的惟一过人之处，也只是有张名牌大学的电子工程硕士学位而已，这样的角色放在其他电影中，也只能是对着电脑胡敲一通，给主角充当后援的份儿。本片的格局也和传统超级英雄片至少是以“拯救世界”为起步价的主题大相径庭，它从小入手，主角自始至终都没有什么高尚情操，一切拼命都只是为了自己在女儿心目中的形象。再看视觉效果，过去的漫威电影一定要有令人印象深刻的大场面，比如《钢铁侠 2》的战衣军团码头空战，“妇联 1”的纽约防卫战和“妇联 2”的空岛战。不过《蚁人》却没有这么大的场面，甚至说它里面根本就找不到漫威电影中那种靠 CGI 支撑的假大空动作效果，我们更像是在看一部类似《偷天换日》这样的抢盗片——当然，一切都是发生在以蚂蚁为视角的微观世界。



谍中谍 5 神秘国度

Mission: Impossible - Rogue Nation

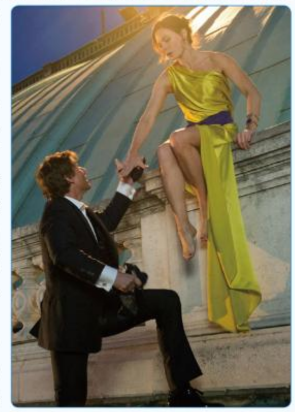


IMDB 评分 | 7.5

BD发行日期	2015 年 12 月 15 日	版本	A 区
年份	2015 年	类型	剧情 / 动作
容量	50GB × 1		

当年的“靓汤”在 CIA 最高警戒等级机房中窃取特工资料的精彩场面还历历在目，一转眼，“《谍中谍》系列”已经走过了二十个年头。此前的四部作品虽然质量不大稳定，不过至少四位导演都贡献了四种完全不同的风格。于 2015 年 10 月公映的第五集，克里斯托弗·麦奎里试图在系列的轮回之时，进行一次全面总结，同时也开启了全新的篇章。《MI5》所体现出的“回归原点”，并非是单纯的复古（虽然歌剧院连环射杀、雾蒙蒙的深夜巷战这两场戏的确是拍出了第一集东欧谍战的感觉），它毕竟还是好莱坞工业流水线打造出来的正品行货。但导演试图传达的，还是对过往的怀念。

就拿影片中出现的道具来说，《MI5》中根本就看不到第四集中各种科技感爆棚的特工装备和眼花缭乱的特工技术，几场主要的动作戏还是采用射击、飙车、爬飞机、徒步追逐的传统玩法，就连核心机密也是用 U 盘来存储，全片都没有用到一个 CGI 镜头。而且几乎所有的危险活动都是阿汤哥亲自上阵，虽然导演解释为“我们实在找不到比阿汤哥更专业的赛车手了”，不过从侧面也体现出了老式特工片以人为本，以肉身为载体的思路。本片加入的系列中第一个很能打（同样也是不用替身）、绝非花瓶的女主角，这不仅是为伊森找一个红颜知己，更是本片风格的又一种体现。



《谍中谍 5》并没有创造太多惊喜，但它在今天的间谍题材电影不是忙着说冷笑话和卖腐搅基，就是以吐槽《007》为荣的现实之下，绝对可以算作是一部清新之作，因为现在确实很少有像《MI5》这样专注于在呈现连绵不绝紧张刺激的动作场面的同时，能够把一个充满老梗的故事讲好的作品了。

出棋制胜

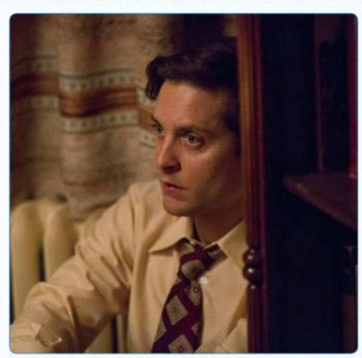
Pawn Sacrifice



IMDB 评分 | 7.1

BD发行日期	2015 年 12 月 22 日	版本	A 区
年份	2015 年	类型	心理 / 传记
容量	50GB × 1		

天才和疯子不仅仅是硬币的两面，他们之间的界限往往只隔着一层纸。《出奇制胜》的主角——上世纪 70 年代美国国际象棋界叱咤风云的青春偶像鲍勃·费舍，他不仅深受美国人民的喜爱，而且同样也是苏联人的偶像，堪称是冷战时代美俄两国为数不多能够找到共鸣点的地方。但鲜有人知道，费舍饱受妄想受害型精神病的折磨。在当时的社会中，没有无孔不入的信息传播手段，记者依然能够在传统媒体上引领着舆论，这使得费舍在公众视野之下，甚至是在棋局对弈过程中表现出的种种怪癖，都被视为其不羁个性的展示。这样一个个人生活（尤其是精神世界）一团糟的天才少年，却依然能够在棋盘上展现出令任何对手胆寒的控制力，放在今日世界，费舍的奇迹绝无成功的可能，因为在他成功之前，信息就会将其彻底击毁。



在高度商业化的美国体育界，决定以象棋作为职业的选手，绝对无法在商业价值和个人收入方面和篮球、拳击、棒球和橄榄球明星们

相提并论。政府也不可能为了能够在某一领域实现突破，而采用举国体制。在东西方以军事为代表的硬实力，和以体育、文化为代表的软实力之间进行激烈竞争的冷战时代，费舍的境遇更加糟糕：象棋方面所表现出来的非凡技艺并没有改善他的生活状态，而国家机器却强行将其推到美苏对抗的最前沿，让他去击败在当时制霸整个棋坛，地位类似于“国乒”之于中国人的俄国人棋手。费舍已成历史的人生轨迹，告诉了我们这场巅峰对决的结果。然而这一大事件对他整个人生的负面影响，却绝非“奇迹”、“传奇”等等华丽的辞藻所能掩盖的。

边境杀手

Sicario



IMDB 评分 | 7.8

BD发行日期 2016年1月5日 **版本** A区
年份 2015年 **类型** 惊悚/剧情 **容量** 50GB×1

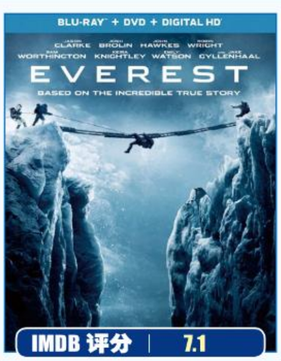
光从剧情大纲来看，《边境杀手》很容易让人联想到《刺杀本拉登》：二者同样讲述一个在男人堆中摸爬滚打的女性精英，在目标争议和程序正义之间的灰色地带应对危害国家安全重大事件的故事。女主角FBI探员Kate的选角——Emily Blunt，这个在《明日边缘》中将阿汤哥风头几乎全部抢去的铁血女悍将，似乎更能够印证上述猜想。然而这是一部故事简单，但发展过程却始终出乎观众预料的硬核之作，女主角的故事编写也完全是逆2015年女权主义横行的历史潮流而动。和同类题材注重对犯罪活动细节表现的做法不同的是，本片大量采用航拍和大全景，迷雾重重之中透着厚重的杀机感和虚无感低沉的BGM，让观众始终提心吊胆，浑身感到了逼人的寒气。在美墨边境这个毒品交易泛滥的法外之地，没有人知道接下来会发生什么，但观众却心甘情愿地深陷其中。

被誉为气氛大师的导演Denis Villeneuve，能够完全凭借声画这两种电影最基本的表现手段，将这个从内容到主题都不算新颖的故事讲得扣人心悬，让观众跟随女主人公理想主义逐渐崩塌的过程，一同坠入黑暗的深渊。通过《焦土之城》、《囚徒》和《边境杀手》，Villeneuve为观众们呈现的黑色氛围与质感，已经使他成为了继大卫·芬奇之后又一位“慢节奏惊悚”类型片的大师。



绝命海拔

Everest



IMDB 评分 | 7.1

BD发行日期 2016年1月9日 **版本** A区
年份 2015年 **类型** 自然/灾难 **容量** 50GB×1

雪山冒险是动作电影中常用的场景设置之一，也正因为如此，《绝命海拔》这部讲述一队登山队员征服珠峰故事的电影，看上去的确是不够“精彩”。然而在海拔6000米以上，气温瞬间可能降到零下四十度以下，空气中氧气含量仅有平原地带五分之一，就连睡觉也要带着氧气面罩，稍微动一下就会让脉搏突破180的极限环境之下，让主演们又蹦又跳，抓着两把冰镐飞到东来飞到西，杀完一票人之后还能玩Plan B……这种“精彩”对于真正的登山爱好者来说，也可以算作是“滑稽”一词的另一种表达方法了。

《绝命海拔》试图呈现的，就是一次原生态的珠峰探险（本片也的确取材自真实事件），为此它几乎摒弃一切故意而为之的戏剧化处理和与主题无关的角色塑造。真正的登山就是像本片中所表现的这样，哪有那么多的英雄时刻？哪有那么多的悲情、煽情和滥情？平淡无趣和多变未知才是“我要一步一步往上爬”过程中的常态。至于死亡的原因，无外乎就是由于缺氧、体力透支、意志崩溃后所犯下的那些给自己、同时也给团队带来的致命错误。和2015年的另一部太空生存大片《火星救援》类似的是，《绝命海拔》同样选择了不设置矛盾冲突，仅仅只是就事论事，专注于探索周围、发现问题和解决问题的过程，或者说是让大自然当上了惟一的反派，还有剧情的推进者。当梦想与激情遇上艰险与严酷，本片要表达的既不是热血或励志，也不是惊悚或狂暴，仅仅只是写实地说了一群参加商业登山队的人在攀登珠穆朗玛峰时的惨痛经历。看过本片，相信我们都会读懂这些用生命来勇攀高峰的“作死者”们之所以会选择这一人生的原因。



实习生

The Intern

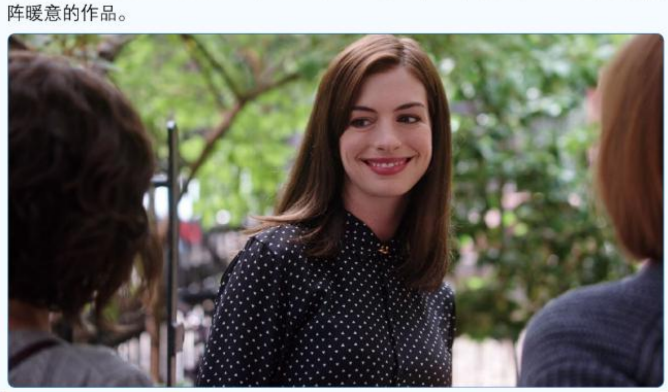


IMDB 评分 | 7.2

BD发行日期 2016年1月19日 **版本** A区
年份 2015年 **类型** 喜剧/剧情 **容量** 50GB×1

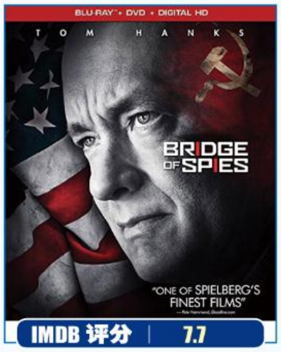
罗伯特·德尼罗这样的老年绅士，加上安妮·海瑟薇所擅长的中青年女王，这种组合方式在大银幕上已经多得数不胜数，从《偷天陷阱》、《成长教育》到《迷失东京》无一不是如此。即便如此，《实习生》还是给人以耳目一新的感觉，因为它所讲述的是我们闻所未闻的职场故事：一个早已经功成名就的退休商人为了充实自我，以“高龄实习生”的身份加入到了一个“时尚女魔头”云集的时尚类电子商务网站。高情商绅士天使和布鲁克林天才甜心的相遇，所撞出的火花全部作为佐料，拌入了这份美式心灵鸡汤的温情中去。很有意思的组合，符合现在的环境设置，但是最本质的人物的性格和矛盾没有改变，仍旧是前辈努力发挥余热为后生提供帮助，年轻人从最开始的不合到最后的亲密无间。就是这样的一个简单的“忘年交”构架，好莱坞却重新构造出了一部让人耳目一新的电影。

反差是喜剧的主要表现手段，其中又是以反串（身分的反差）最不需要受众的理解力，所谓的幽默，本质上也正是来自于不合常理的搭配。然而本片角色设置的反差又十分符合时下“长江后浪推前浪”已经成为“新常态”的时代特点。但是最本质的人物的性格和矛盾没有改变，仍旧是年长的人提供帮助，年轻人受益匪浅，两人从最开始的不合到最后的亲密无间。就是这样的一个老旧且简单的模式，好莱坞却重新构造出一个让人耳目一新，且在这个漫长冬天让观众收获阵阵暖意的作品。



间谍之桥

Bridge of Spies



IMDB 评分 7.7

BD发行日期	2016 年 2 月 2 日	版本	A 区
年份	2015 年	类型	历史 / 剧情
容量	50GB × 1		

纽约律师詹姆斯・多诺万在律政史上算不上什么响当当的名字，虽然他的嘴炮技能惊人，但毕竟其专业领域是保险，这使得他无法接触到大型刑事案件。不过，多诺万却是在冷战时代美国情报史上留下浓墨重彩的一个狠角色。在猪湾事件之后、肯尼迪政府颜面扫地的背景之下，多诺万以非官方身分前往古巴，凭借三寸不烂之舌让“大胡子”同意释放一千余名被俘古巴流亡者，其战斗力堪比百万雄兵。

当然，《间谍之桥》说的还不是这段就连好莱坞编剧都编不出来的传奇故事，本片记录了多诺万的首次官方背景任务是这样的——深入从未被美国政府承认的东德，用被俘的苏联情报员鲁道夫・阿贝尔换回被扣押的美国人质——至少从故事上来说，是没有什么惊喜可言的。《间谍之桥》的其他方面同样表现得四平八稳，斯皮尔伯格大爷依然在展现着美式主旋律电影的标准制造流程，卡明斯基用传统胶片摄影机营造出了上佳的历史质感，“老阿甘”汤姆・汉克斯和英国老戏骨马克・里朗斯自然也是稳健发挥，他们共同创造了这部工整无比的行货电影。本片传递的核心价值依然是一碗正式菜名为《美国宪法》的心灵鸡汤，而且也不像《林肯》这样的主旋律能挖掘出丰富的内涵和人性，但就是让你挑不出什么小毛病，也能心平气和地看下去。其实，这不是拍给观众看的电影，这是拍给奥斯卡评审们看的参赛作品呀！



黑色弥撒

Black Mass



IMDB 评分 7.1

BD发行日期	2016 年 2 月 16 日	版本	A 区
年份	2015 年	类型	传记 / 犯罪
容量	50GB × 1		

2005 年，马丁斯科塞斯以 9000 万美元的成本拍摄了《无间道风云》（The departed），它被视为港版《无间道》的翻拍片，华纳兄弟仅改编权一项就支付给了寰亚公司 1750 万美元，附带中国大陆和香港地区的发行权。很多半吊子影迷跟着媒体“华人电影骄傲”、“华人电影反哺好莱坞”之类的奇葩论调瞎起哄。其实，《无间道风云》仅仅只是一个故事的骨架，它真正的故事原型，是上世纪 70 ~ 90 年代在波士顿地区乃至整个马赛诸塞州叱咤风云的黑帮大佬——詹姆斯・约瑟夫・巴尔杰。这个原本的黑帮小头目在投靠 FBI 之后，通过提供情报铲除了自己的全部竞争对手，并且依靠自己在政界的亲兄弟成功洗白，并且在政府和地方、联邦执法系统中编制了强大的关系网。韩琛、周朝先之流，和他相比简直就是小巫见大巫了。

《黑色弥撒》采用了学院派的技法，从中立的角度来表现这一传奇人物残暴而又富有戏剧性的一生，让我们看到了一个人如何在亲人相继离开后变得冷血无情，一个恶棍如何在政客的包庇下一步步做大。全片用冷峻克制的镜头描述警匪勾结的黑暗时代，传记片编剧发挥的空间比较有限，因此对于不熟悉这段历史的国内观众而言，看上去的确是比较“闷”。好在德普神经刀式的演出，将这个角色塑造得格外传神。



陨落星辰全集

Falling Skies Complete Season



IMDB 评分 6.2

BD发行日期	2016 年 2 月 2 日	版本	A 区
年份	2011 年	类型	剧情 / 惊悚
容量	50GB × 5		

《陨落形成》讲述的是外星侵略者席卷地球、一小撮人类幸存者奋起反抗的故事。虽然顶着斯皮尔工作室的光环，但毕竟科幻电视剧不好拍，能坚持到 2015 年将最后一季（S5）做完而不是以烂尾收场，也算是一种胜利了。如果你没看过本片，那么应该也能想象得出它的内容，具体地说就是“室内剧 + 荒郊野岭外景 + 五毛钱特效”的产物，无论是故事格局、人物设置、矛盾冲突还是道具，都可以和丧尸剧毫无违和感地进行互换。

编导也知道拍“落汤鸡之战”的电视剧版，或者是拍“红色黎明”的大战外星人版，对于长达五季、每季多达十集的本剧来说，肯定是玩不转的，因此他们还是借鉴了很多名剧的成功经验，否则也不可能熬这么久。为了避免观众的审美疲劳，本剧几乎每一季都换了一个风格，从 S1 的艰难求生，到 S2 回归文明社会，再到 S3 的各种影射，这完全就是和 ABC 神剧《迷失》学来的。至于内核，本剧就可以看作是《行尸走肉》的换壳版了，从丛林法则主导的人性本能，到文明逐渐恢复之后人类以极权主义为代表的劣根性的逐渐暴露，总之还是“丧尸 / 怪物 / 外星人不可怕，可怕的是人类自己”这套还能再演个一百年的套路。



虽然《陨落星辰》的总体质量一般，狗血指数十足，但在美剧冬歇期这段无剧可看、度日如年的岁月里，有大把空闲时间、又喜欢窝在家里面的学生朋友们可以用它来打发一下时间，反正也不会有什么损失。

代码 46

Code 46



IMDB 评分 6.3

BD发行日期	2016 年 2 月 16 日	版本	A 区
年份	2003 年	类型	科幻 / 爱情
容量	50GB × 1		

在克隆人合法化的未来，为了防止从基因学的角度来看相同或者相似的人（即双方互相持有全部或者部分的 DNA）由于意外或者是故意地进行繁殖，当局制订了 Code 46，其全部条目有四条，从头至尾都充满着类似“机器人三定律”的悖论，不过中国人早就将其总结成了一句话——不就是近亲不能结婚嘛！它所描述的恐慌，其实也具有相当程度的现实意义，因为随着体外受孕的普及和相关立法的不完善，生理学上的近亲会越来越多，而且最可怕的是你不知道自己的爱人可能就是你的同父异母或者是同母异父的兄弟姐妹，甚至可能是子女！克隆技术一出，老爸老妈也会加入进来，就像本片男女主角所面临的困境那样！

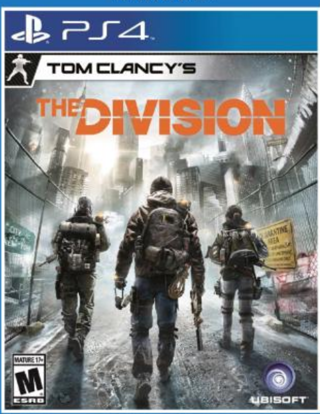
很多科幻迷恐怕是第一次听说过本片，它虽然拥有蒂姆・罗宾斯和萨曼莎・莫顿两位家喻户晓的男女主演，但并不是追求火爆节奏和感官刺激的风格，通篇都充满着迷离、暗淡和忧伤的英伦摇滚气质，因此肯定是谈不上有多少娱乐价值。但只要能够耐心品味下去（相信对于国内观众而言并不是什么难事，因为本片全部在上海取景），你就会发现它的世界观设定和想象力的确有着商业科幻大片中找不到的特殊之处。



PlayStation专门志 新作发售表



▲高达破坏者3



▲全境封锁



▲黑暗之魂Ⅲ



▲星之海洋5 忠诚与背叛

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2016年2月			
23日	孤岛惊魂 野蛮纪源	Far Cry：Primal	Ubisoft	主视角射击	中文版
23日	植物大战僵尸 花园战争2	Plants vs Zombies: Garden Warfare 2	EA	动作射击	美版
25日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダー バトライドウォー 创生	BNEI	动作	日版
		2016年3月			
3日	高达破坏者3	Gundam Breaker 3	BNEI	动作	日版
8日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
10日	召唤之夜6 消逝的境界	サモンナイト6 失われた境界たち	BNEI	策略角色扮演	日版
11日	杀手47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
15日	EA 终极格斗冠军赛2	EA SPORTS UFC 2	EA	动作	美版
24日	死或生 极限沙滩排球3 幸运女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 フォーチュン	Koei Tecmo	体育	中文版
24日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望 创造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
24日	心理测量者 无法选择的幸福	PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福	5pb.	文字冒险	日版
24日	赛马大亨8 2016	Winning Post 8 2016	Koei Tecmo	模拟经营	日版
24日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
29日	美国职业棒球大联盟 16	MLB The Show 16	SCE	体育	美版
31日	星之海洋5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
		2016年4月			
5日	尘土飞扬 拉力赛	Dirt Rally	Codemasters	竞速	美版
12日	瑞奇与叮当	Ratchet & Clank	SCE	动作冒险	美版
12日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	中文版
21日	海贼王 热血沸腾	ワンピース バーニングブラッド	BNEI	动作	日版
26日	神秘海域4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SCE	动作冒险	中文版
26日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
		2016年5月			
3日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	中文版
13日	毁灭战士	DOOM	Bethesda	主视角射击	美版
24日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
26日	罪恶装备Xrd -REVELATOR-	GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-	Arc System Works	格斗	日版
27日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の终わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
		2016年6月			
2日	进击的巨人	进击の巨人	Koei Tecmo	动作	中文版
28日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
		2016年8月			
23日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2016年2月			
25日	勇者将死	勇者死す。	日本一	角色扮演	日版
25日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダー バトライドウォー 创生	BNEI	动作	日版
		2016年3月			
3日	夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士	シャリーのアトリエ Plus ～黄昏の海の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
3日	高达破坏者3	Gundam Breaker 3	BNEI	动作	日版
10日	召唤之夜6 消逝的境界	サモンナイト6 失われた境界たち	BNEI	策略角色扮演	日版
17日	数码宝贝世界 次级命令	デジモンワールド -next 0rder-	BNEI	角色扮演	日版
24日	死或生 极限沙滩排球3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3ヴィーナス	Koei Tecmo	体育	中文版
24日	初音未来 女歌手计划X	初音ミク -Project DIVA- X	SEGA	音乐	中文版
24日	心理测量者 无法选择的幸福	PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福	5pb.	文字冒险	日版
24日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望 创造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
24日	赛马大亨8 2016	Winning Post 8 2016	Koei Tecmo	模拟经营	日版
		2016年4月			
21日	海贼王 热血沸腾	ワンピース バーニングブラッド	BNEI	动作	日版
21日	子弹少女2	Bullet Girls 2	D3Publisher	射击	日版
		2016年5月			
27日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の终わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
		2016年6月			
2日	进击的巨人	进击の巨人	Koei Tecmo	动作	中文版
23日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宫と魔女ノ旅团	日本一	角色扮演	日版
28日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2016年2月			
25日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダー バトライドウォー 创生	BNEI	动作	日版
		2016年3月			
24日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望 创造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
24日	赛马大亨8 2016	Winning Post 8 2016	Koei Tecmo	模拟经营	日版
29日	美国职业棒球大联盟 16	MLB The Show 16	SCE	体育	美版
31日	星之海洋5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
		2016年5月			
26日	罪恶装备Xrd -REVELATOR-	GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-	Arc System Works	格斗	日版
27日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の终わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
		2016年6月			
28日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

2015年3月20日，PS4和PSV两台次世代主机正式在国内上市，配套的网络服务——包括PS商店，以及PlayStation Plus（PS+）会员等，也同步推出。与其他地区相比，中国区PS+会员拥有相对低廉的价格，不过此前并未提供每月更新的免费游戏。而随着各方的不断努力，国行游戏在这近一年时间的发展中，无论是从数量还是质量上，都有了显著的提升，于是从2016年的1月份开始，索尼也正式开始为中国区的PS+会员提供免费游戏，在价格优势的基础上进一步提升了吸引力。考虑到可能有不少玩家对中国区PS+会员还不太了解，因此这里会从各个方面为大家做一个详细的介绍。

文 哪尼 美编 香山



新年新气象！

加入国行 PlayStation Plus

资讯汇聚
聚焦国行 LICENSED GAMES
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻

中国区PlayStation Plus有哪些功能？

目前中国区PS+会员所提供的增值服务基本与其他地区保持一致，对于喜欢线上联机的PS4玩家而言，PS+会员是必需的。而对于普通玩家或是PSV玩家来说，会员服务不仅可以带来更加便捷周到的体验，也会提供超过会员价格以外的福利内容。

1 多人在线游戏

MULTI PLAY

此功能主要针对PS4用户，大部分具备线上联机内容的PS4游戏，都需要玩家具备PS+会员资格后才可以享受多人在线游戏的功能，PSV用户则没有这项限制。

2 每月免费游戏

FREE

索尼基本上每个月都会提供多款游戏供PS+会员免费下载和游玩，中国区也于今年开始实行这一福利。玩家只要在规定的优惠期内下载了游戏，那么在会员服务到期之前，都将具备这些游戏的所有权——包括删除、重新下载、联机和奖杯取得等等，与一般购买的数字版游戏没有任何区别。

3 云存档备份

自動 STORAGE

又一项PS+会员独占的实用功能，玩家可以将游戏的存档上传至云端进行备份，并可以在其他机器上登陆自己的PSN账号后下载至本地，提升了存档安全性的同时，也方便进行转移。设置为“常用”的机器还可以开启自动上传备份功能，省去手动备份的麻烦。

4 会员专享折扣

DISCOUNT

PSN商店会不定期推出一些会员专属的折扣优惠，PS+会员便能够以更低廉的价格购入对应的数字版游戏。折扣力度根据活动本身而定，有些时候甚至是折上折。

5 试玩版先行体验

EARLY

一些游戏的试玩版将会是PS+会员独占，或是提供优先下载。

6 完全版试玩

TRIAL

某些游戏会为PS+会员提供完全版试玩，与试玩版游戏不同的是，玩家可以下载完整版的游戏，并在规定时间内无限制游玩。之后如果想继续进行游戏则可以前往商店中进行购买，试玩期间的进度和存档等均会保留。

7 更新内容自动下载

自動 DOWNLOAD

登陆PS+会员账号并开启相应的功能后，PS4或者PSV便会定期搜索更新内容，包括游戏升级补丁、系统升级包等等，并在待机状态下自动安装和更新，充分利用闲暇时段，免去玩家手动操作的步骤。

8 奖杯自动同步

自動 TROPHY

登陆了PS+会员账号的主机，在网络状况良好的情况下，会自动同步更新玩家的奖杯数据，不仅省去了手动操作的麻烦，也避免了因意外情况造成奖杯丢失。

国行PlayStation Plus价格

相比常用的港服、日服和美服，中国区的PS+会员有着最为低廉的价格：包月为29元，包季为69元，而包年仅需209元。



如何充值PS+会员

支付宝（仅对应PS4）

如今支付宝已经成为了中国人最熟悉的支付方式之一，因此PSN服务在进入中国市场后，也非常接地气地引入了支付宝充值功能。当确认要进行充值并选择“支付宝”选项后，系统会自动跳转到网页支付界面，并生成对应的二维码，玩家只要使用手机端的支付宝软件“扫一扫”屏幕上的二维码，确认后即可轻松完成支付，整个流程一气呵成。当然你也可以调出右侧的登陆界面，直接在PS4上完成支付。



▲选择支付宝充值



▲跳转到支付页面后，用手机支付宝扫描二维码进行快捷支付。

绑定信用卡

和其他地区一样，玩家可以绑定自己的信用卡，之后有任何购买的操作都可以直接通过信用卡扣款，颇为方便。不过经过测试，即便是中国区也无法支持仅有银联服务的信用卡，也就是说玩家依然需要去申请带有VISA等国际通用标准的信用卡才能正常绑定使用，这点请务必要注意。

PSN点卡充值

虽然在官方的充值界面中提供了“PSN点卡”的选项，这也是很多此前使用日服、港服等玩家非常熟悉的充值方式，不过目前索尼尚未在中国区推出PSN点卡，因此这个方法只能暂时放弃了。需要注意的是，其他地区的PSN点卡是无法在中国区商店中兑换使用的。

银联卡充值

虽说PS商店不支持单纯的银联信用卡，但索尼依然为国内玩家提供了银联卡充值的渠道，不过需要在网页端进行操作。首先访问PSN账号管理站点：https://account.sonyentertainmentnetwork.com，登陆中国区账号后，点击左下区域的“为电子钱包充值”后并继续跳转，便可以看到“使用银联”的选项，选择后会看到有50元~500元不等的多个档位供玩家选择，确认后跳转银联在线支付网站，此时便可以使用带有银联标识的信用卡/储蓄卡等进行充值了。



国服2月免费游戏介绍

中国区PS+会员在二月份可以享受4款免费游戏，分别为两款PS4游戏和两款PSV游戏，需要注意的是不同游戏的免费活动期限有所差异，请大家一定要在活动期限内及时下载。

触光投影
One Upon Light

PS4 | 优惠期限：2016年2月4日~3月2日



以光与影为主题的解谜类游戏，黑白交替的独特风格和俯视角玩法，为玩家带来非常独特的创新体验。在一所废弃的科学研究基地中，玩家所扮演的科学家必须躲避致命的光线，在阴影中寻找安全的前进路线和时机。随着关卡的不断推进，玩家会在一个又一个的谜题背后，逐渐明白这个神秘场所，以及科学家自己所隐藏的秘密。

方块猫嘉年华
Cats Block Vestival

PSV | 优惠期限：2016年2月4日~3月2日



本作虽然采用了经典“三消”玩法，但是多彩的配色和表情各异的方块化猫咪们，则带来了几分治愈系的魅力，而为了体现出“方块”这一主题，游戏采用与一般消除类游戏有所不同的斜45度俯视角，横向、竖向、斜向皆可消除。另外本作还加入了不少剧情元素，并带有语音，让玩家融入到地球少女与外星方块猫之间欢乐的日常生活中。

小小白日梦
One Tap Hero

PS4 | 优惠期限：2016年2月4日~3月2日



简单却又乐趣十足的“一键游戏”，抛开复杂的操作，玩家只需要一个按键就能通关整个游戏。在游戏中，可爱的小白人会自动前进和转向，我们只要看准时机控制其跳跃、攀爬、或是触发机关，便可以帮助他找到心爱的女孩。不过千万不要小看了这款游戏，后期关卡想要完美通关，可是需要有细心的观察力和灵活的思维才行。

南瓜先生大冒险
Mr.Pumplin Adventure

PSV | 优惠期限：2016年1月15日~3月14日



先行登陆PS4平台的本作目前也推出了PSV版，PS+会员们现在可以在掌机平台上免费体验到这款出色的原创解谜游戏了。本作采用了个性十足的卡通手绘风格，用看似随意的涂鸦笔触构筑出一个具有浓厚艺术感的幻想世界，玩家需帮助失去记忆的南瓜先生寻找属于自己的真相。除了设计巧妙的谜题外，游戏还引入多结局设定，颇具深度和内涵。



文 宇宙人 美编 咕噜

PS4

重力异想世界 重制版	SCE	动作冒险
重力异想世界 重制版		中国版
2015年12月10日	本地1人	对应年龄：无分级
售价为249元		无对应周边

对广大中国TV GAME玩家而言，《重力异想世界》是一款极具纪念意义的作品，因为我们终于迎来了一款全球同步发售的国行游戏了，而且这部作品还不是随便的一款二三线游戏。从品质上来说本作也不失为一款难得一见的佳作——充满了幻想的世界观设定，疑团重重的剧情，精美动听的音乐，独特而爽快的系统，再加上次世代主机上流畅舒适的操作体验……只要你进入到这个世界，细细地体会这部作品，你自然会被这奇妙的世界所吸引。

系统详解

基本操作

按键	作用
△键	终极技
○键	确认/失重领域
□键	踢击/重力踢
×键	取消/跳跃
×键长按	加速降落（仅限能力发动状态下）
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
方向键↑	切入主视角
R1键	无重力漂浮/降落
L1键	返回常规重力场
R2键+左摇杆	回避
R2键+L2键	重力滑行
Option键	打开菜单

重力操纵

重力操纵是本作的核心，也是凯特的主要能力。只要黑猫达斯缇在身边，任何时候按下R1键都能使出无重力悬浮，悬浮之后画面会出现一个蓝色的圆圈，可用右摇杆或者手柄的六轴感应功能调整方向，再按一次R1键，凯特就会朝着该方向降落。降落的过程中可以用左摇杆微调落下的方位。长按×键可以加快落下的速度，不过自由落体的时候无法加速。

凯特操作重力需要消耗画面左上角蓝色圆形的重力槽，悬浮状态消耗微乎其微，主要是在降落的时候才会消耗。重力槽耗光了之后就会强制解除能力，之后会在短时间内重新回复，可以通过角色的强化来加快重力槽回复的速度。除此之外，拿到空中的蓝色“宝石”也可以回复重力槽。

重力踢

在发动重力操纵的状态下（身体变色的状态）按下□键，凯特就会朝着准心（悬浮时）的方向或者视角正对着的方向（落下时）飞踢过去。重力踢的距离远而且威力比原地的踢击要高，而且带有一定的追向性能，因此可以说是凯特最主要的攻击方式。踢的过程中如果发现打不中，可以按R1/R2/L1键来取消踢的动作。

失重领域

按下○键之后，凯特会在身边小范围内制造失重领域，让身边的杂物浮起来。在剧情中会用到这一招来搬运道具，或者将NPC带到特定的地方。发动失重领域的时候，再按一次○键，“货物”就会落下，如果重力槽耗光或者遭到攻击，也会导致“货物”落下。所以运送的时候注意不要让重要的道具或NPC掉落深渊。

此外，场景中很多杂物比如垃圾桶、长凳、箱子之类的道具都可以“拿”起来，战斗中将道具拿起来之后再按一次○键就能让道具砸向敌人，这也是失重领域另一种应用方式。对付飞在天上的敌人时比较推荐这种做法。

重力滑行

操纵重力在地上滑行加速移动的技巧。只要同时按下L2和R2键，凯特就能调整重力在地面或者所在的墙面上滑行，一些弧面的地形也可以使用。重力滑行撞向敌人同样能给对方造成伤害，威力也比原地踢要高。



终极技

凯特的必杀技，画面左上方重力槽围绕的红色点发光的时候就能使用。终极技一共有三种，分别在三个异次元空间中学会，发动方式如下。

△键（默认）：回转龙卷风，朝着单一目标像电钻那样使出多段回旋攻击。

摇杆↑＋△键：重力台风，从召唤出5组岩石阵进行连续的远程追向射击，无论是输出还是清场都非常实用的远程技能。

摇杆↓＋△键：迷你黑洞，将周围的奈维吸进黑洞击杀，具有多段伤害的范围技。



角色强化

游戏中收集到珍奇宝石除了用来开放城镇的设施之外，最主要的作用还是强化凯特的能力。体力、能量利用率（重力槽消耗速度）乃至各种攻击的伤害等都可以强化。不过一开始可强化的等级有限，要完成主线或支线剧情之后，上限才能逐渐提升。

笔者建议优先强化的是能量利用率，其次是回复速度和下落速度，还有重力踢这些项目，其他的可以根据需要和习惯来强化。

流程攻略

第1章 来自遗忘

这一章主要是给大家熟悉一下基本上的重力操作。凯特醒来之后从前方的楼梯上去，穿过木门之后就会进入第一段剧情。之后跟着掉下来的男人走即可。继续走下去到达外面的区域之后，凯特会觉醒重力操作的力量。

觉醒了力量之后利用无重力漂浮和跳跃往提示的地点前进，很快就能救下小男孩。

剧情结束之后跟着达斯缇走，之后去追那只乌鸦，最后再追上神秘女孩即可发生剧情，进入下一章。

第2章 掠过城市的影子

第二章的剧情之后就是战斗教学，凯特在这里掌握普通的格斗和重力踢，打倒怪物之后本章结束。

章节结束之后会有一个工作人员过来让凯特去打工。在地图上选择下一个目的地并做好标记，之后前往喷水广场跟工作人员对话即可开始教学任务。

按照提示收集10颗珍奇宝石放到指定的设施里面即可完成，接下来系统会提示玩家强化凯特的基本能力。强化完成后再次打开地图会出现下一章的目的地。

第3章 甜蜜的家

· 收集房间需要的家具

首先是根据提示去第一个地方帮老婆婆打倒两只低级的奈维，之后老婆婆会将不要的凳子送给凯特。用失重领域将凳子搬到自己家门口。

收集完椅子之后打开地图，标记情报的位置，前往喷水广场跟NPC对话，之后他会告诉凯特书桌的位置，用失重领域将其搬回家里。

继续打开地图导航到“情报”的位置。到达目的地之后遇到希德，对话后得知他有一张丢掉的床。到达目的地之后会遭遇一批奈维，而且有新的品种，在空中用重力踢可以轻松打倒。之后将床搬回家即可完成本章。

第4章 哈克萨维的亡灵

这一章前半部分是潜入关卡，广场、教会周围以及空中都有大量的巡警把守，一旦被他们发现，画面右上角的警觉度就会开始增加，警觉度达到100的时候就会潜入失败，并且重新回到起点。

· 登上教会的屋顶

第一阶段是潜入教会的屋顶，先沿着墙壁蓝色的空中回复点和珍奇宝石所提示的路线，从外围的墙壁绕道教会的背后即可潜入，要注意第二个空中回复点上面的平台有一个巡警，太靠近有可能会被发现。



· 将神圣宝石调包

第二阶段是要潜入到广场将神圣宝石调包，这次要从右侧潜入，从右边下去之后会再次发现蓝色回复点提示的潜入道路，沿着这些回复点前进，直到凯特说出“可以从这里潜入”的提示之后就上去即可。



· 前往森林与希德汇合

将神圣宝石调包之后，广场里面还留着几个巡警，所以得继续从场地的外侧过去。

跟希德汇合之后他会收到电话发现广场有奈维入侵，跟着他走到广场打倒全部奈维之后即可。

第5章 命运的相逢

· 追上白色翅膀的使者们

根据占卜的提示追着白鸽飞，注意不要被白鸽飞太远否则要重来，追逐的路线有空中回复点可善加利用。追上白鸽之后来到一个小巷里面遇到一个跟爸爸走散了的小孩。

· 以蓝色旗帜高挂处为目标

答应了小孩帮他找爸爸之后，走到外面飞到空中，能在附近有电视机的高楼上面看到蓝色的裤子，这里就是目的地。

· 追上红色逃亡者

在塔上看到下面广场的气球都飞散了，根据占卜的预言将下面的红色气球都收集起来，一共7个。收集齐7个之后会发现还漏了一个，追着气球飞，最后这个气球会落到一个男人的手上，这个男人就是小男孩的爸爸。

· 将父亲带去小孩身边

用失重领域将这个父亲带到刚刚小男孩的位置。回到那个小巷之后发现原本在墙上的涂鸦门变成了真正的门。进去门里面会来到一个完全不同的空间。

· 跟着达斯缇

进入奇异的空间之后达斯缇会跑掉，只能徒步追上它，因为达斯缇不在所以凯特无法使用任何操作重力的能力，追逐的路线上还有很多大型的奈维，不用管它们，但是要注意躲开它们的远程攻击。最后跳进区域尽头的水泥管里面进入剧情。

第6章 失落之城

这一章是要进入异次元解救城镇被夺走了的部分，城镇一共有3个区域被夺走，现在要救第一个区域，换言之以后的章节里面还有两个异世界。这个世界里面主要是打倒指定数量的奈维，然后该区域的花就会盛开并且给玩家指引通往下一个区域的道路。



第一个区域三只奈维可轻松解决，第二个区域会出现一只有盔甲的中型奈维，它会不断分裂出小奈维，所以优先击杀，然后再清掉小的奈维即可开启下个区域。之后的区域都是很简单的杂兵战。

第四个区域所在的大柱最顶上能遇到一位时空旅人。第四个区域打完根据引导前往第五个区域的路上有一个柱子平台，调查平台上的树能够让凯特学会终极技：回旋龙卷风。

第六个区域杂兵数量比较多，同样建议先打倒大的再处理小的，打完6个区域之后，这个区域正下方最底下的夹层能遇到第二个时空旅人，第7个区域就是BOSS战。

BOSS｜奈维

非常简单的BOSS战，战斗有两个阶段，第一阶段先踢爆它两只眼睛，此时它只会用挥爪攻击，几乎不用担心被打到。踢爆了它两只眼睛之后，BOSS下面的“裙子”就会打开露出红色的核心，此时猛攻它的核心即可，核心的上方如果冒出大量红色烟雾的时候建议拉开距离，因为这是它使用连续红色球体射击的征兆，拉开距离躲开了红色球攻击之后，再次靠近攻击核心即可。

完成这一章之后就会开启新的区域霓虹街，而且通往霓虹街的列车也会开通。

第7章 数不尽的秘密

在霓虹街开始本章的剧情，在服装店门外会遇到这里的学生纽特，他委托凯特帮忙寻找一位名叫艾可的同学。这一章解锁凯特的新服装。

·收集艾可的情报

剧情开始之后首先要在街上搜集艾可的相关情报。打开地图按照导航会看到6个跟艾可相关的NPC，其中一个要求凯特回答特定的问题，问题答案是“火焰”“阿克比斯学院”“左手”。另外还有一个NPC跟他对话之后会逃跑，追上他即可问出情报，不过就算跟丢了也没关系，回去原来的地方又能遇到他。6个NPC不用全部问完，只要跟特定的几个对话完即可。之后会有提示前往学校门外。

·和纽特一起搜寻校内

到达学校门外之后，纽特早就在这里等候了，两人进入校内一起寻找艾可。用失重领域带着纽特往指定位置飞即可。最后跟纽特的好友玛耶汇合之后，她会告诉我们艾可在学生大厅。进入学生大厅就会能遇到艾可。剧情后开始BOSS战。



BOSS｜奈维

战斗有两个部分，第一部分是要阻止艾可的侵蚀。画面的右上角有一个数值表示艾可的奈维侵蚀度，如果到达了100%的话就无法救出艾可并且Game Over。这一阶段BOSS会在学校内四处逃窜，凯特要追上并攻击它。BOSS的头部叼着艾可，背部有四个弱点。注意不要踢到艾可，否则会瞬间让侵蚀度增加20%。另外如果一段时间内不攻击BOSS，BOSS会停下来在原地侵蚀艾可。所以要尽快将它背部的4个弱点打破——一般来说当弱点全部都破坏之后BOSS的HP就会剩下一点点，继续追上BOSS就会触发剧情，战斗进入第二阶段。

第二阶段BOSS的HP会回复满，并且露出真正的核心，此时集中攻击它的弱点即可。这个阶段BOSS的攻击模式跟前一个阶段一样，主要是有从弱点射出黑色球体攻击，所以踢弱点的时候建议等它刚放完黑球并躲开之后再进攻。另外还要注意在空中太靠近BOSS的话它会使用跳跃顶撞凯特，伤害比较高而且很难躲避，还好场地内有很多回复道具可以利用。

第8章 一百零一夜

这一章在“异次元 炼狱之路”中进行。开始部分是一条直路，按照老人的提示用重力滑行滑下去即可，路上有很多珍奇宝石可以收集，滑下去之后很快就会到达第一个战点。打倒全部奈维之后，会有花引导凯特往下一个区域前进。注意在这朵花的上方可以找到一个时空旅人。沿着花的引导到第二个战点，这个战点的正下方有一条通道通往隐藏的空间，里面能遇到稀有种奈维，以现在凯特的实力很难打倒，建议以后强化了之后回来再挑战。接下来的道路继续可以用重力滑行滑过去，这一段路比之前要窄，滑行的时候要小心，第三个战斗区域会出现一种新的奈维，背部的弱点很多，要全部踩爆才能击破，此外这个区域同样会遇到一个时空旅人。继续沿着花的指示前进会找到一棵树，调查之后凯特会获得新的终极技“重力台风”，之后第四个战点有很多飞行敌人，正好可以试试这一招。打过第四个战点之后，下一个区域就会进入BOSS战。

BOSS｜瑞雯

同样作为重力使，瑞雯的招式跟凯特有很多相似的地方，主要的攻击手段是在空中发射高速的追踪光弹，还有就是用重力踢等攻击。对付瑞雯有个比较简单的方法，就是利用场地内的凳子或者瓦砾去砸她，虽然伤害不是很高，但可以免去跟她到处飞的麻烦，只要看准了砸，并且适时躲开她攻击即可。瑞雯的HP下降大半之后会陷入跪在地上的硬直，此时可以用近战追击——当然如果距离太远的话继续砸或者发动“重力台风”即可。瑞雯的HP不多的时候建议接近她攻击，这样打空她的HP之后方便第一时间发动终结技。击败瑞雯之后本章结束。

第9章 让亡灵逝去

跟工业区的希德对话开始本章节，先跟附近的便衣警长对话，之后去看看宝石的情况，然后再到高处警戒。之后城市内就会发生爆炸。第一次爆炸之后，凯特要在两分钟之内到废弃物处理场那边处理掉炸弹，目的地比较近但是到达垃圾堆那边之后要用失重领域将垃圾全部丢走才能见到炸弹。将垃圾随便往一个方向扔即可，但是注意拿起炸弹之后不能让其掉地上，否则就会爆炸Game Over。拿到炸弹之后搬出去给外面的同伴让他拆掉。

·从奈维手中救出警察

解决了炸弹之后回去神圣宝石的位置消灭奈维。解决掉奈维之后还要去救那些被奈维带走的

警察。被抓走的警察一共有3个人，第一个有提示，就在初始地方旁边的塔上，第二个在地图南边的圆顶高塔上，第三个在地图西侧最高的水塔上。用失重领域将他们带回原来的地方即可。注意抬起第三个警察之后奈维会出现，不要管它们第一时间将警察送到目的地即可。救出所有警察之后回去神圣宝石的保管地点触发剧情。

·抓住艾里亚斯

这一部分是追逐战，要跟上艾里亚斯不能让他逃掉。追逐的过程他会消失召唤出奈维，要击杀一定数量的奈维之后他才会再次出现（不用全部击杀），之后艾里亚斯会使用分身逃跑，其中只有一个是真的。如果发现凯特说出“被骗了”的要马上去追另一个。最后还会进行4人分身，用重力滑行可以快速识破其他假的。打倒最后一批杂兵追上艾里亚斯之后就会进入BOSS战。

BOSS｜艾里亚斯

艾里亚斯露出真身之后是一只双头龙的奈维怪物，主要攻击方式就是往天上发射大量的黑色能量球降落，能量球喷射出来的数量比较多而且带弱追向性，保持移动就不会被打中。此外靠近BOSS之后它会使用踩踏或者甩头等招式，但是范围很有限，保持一小段距离就不用担心。BOSS的弱点是两只龙头上的“眼”，踢爆了之后BOSS会倒下，此时可以攻击艾里亚斯的本体给BOSS造成巨大的伤害。终极技也建议在这个时候用——推荐用重力台风（摇杆↑+△键），个人感觉输出要比另外一招高一些。

成功击败艾里亚斯之后本章结束。

第10章 好奇心害了猫

·异次元 眩惑之路

这次冒险达斯缇会因为吃坏了肚子导致重力操作能力出现异常，重力槽会消耗得非常快（悬浮消耗依然很微），不过相对地回复速度也很快。此外这个空间很多地方底下都是有荷叶垫着的，不容易掉落深渊。

第一个战点只有3只奈维，其中有一只是会潜到地底下的新品种，在地上引它跳出来躲过其攻击之后踢它“胯下”即可。第一战点通往第二战点路线左侧远处的平台有一个时空旅人，可沿着下方的荷叶平台过去。

第二个战点有一种类似海胆的新敌人，要先靠近引它伸出针刺攻击之后它才会露出核心，这里由于重力操作时间短，建议用地上的杂物去砸它核心。第三个战点会遇到之前在第5章的异空间见过的大型奈维，因为身材很高而且弱点都在背上，建议引它到一个空中回复点附近将它击杀。第三个战点解决之后，“土星环”下方（通往下一个战点的方向）还隐藏着一个荷叶平台，平台上站着一个时空旅人。

通往第四个战点的路上会见到可以解锁新能力的树，调查那棵树之后学会终极技“迷你黑洞”。之后就会进入BOSS战。

BOSS｜奈维

这场BOSS战的场地是在一根很粗的圆管（其实是横着的塔）上面战斗。一开始BOSS的核心是封闭起来的，要先破坏掉圆管上其他的分身之后它才会露出核心，破坏分身的同时也能给BOSS的HP造成伤害。分身的主要攻击方式是发射炮弹，躲过之后用重力踢即可。不过因为维持时间短的关系，每次离地基本上只能踢一次，所以一定要瞄准了攻击。分身全部破坏掉之后BOSS的HP大概剩下一半左右，此时它的本体会打开，攻击方式是大量的炮弹发射到空中散射下来，威胁不大，不过它还会召唤杂兵，杂兵可以不管。另外还要注意，如果贴近BOSS的话它会用保护核心的爪子进行夹击，伤害很高，没强化过HP的话大概两下就会被夹死，建议踢一次核心就两下回避躲开攻击范围然后再准备下一次进攻。BOSS两边的平台上有回复道具，HP不足的时候可以进行补给。

第11章 乌云蔽日

BOSS｜奈维

随着最后一个区域回来，奈维也一举侵入了城镇。章节开始之后先消灭小的奈维撑一段时间，一段时间之后援军就会到达。之后正式开始打BOSS。

跟上一场战斗一样，要先解决塔上的其他奈维才能让BOSS的本体张开，同时空中还有很多小奈维杂兵，虽说按照剧情杂兵基本上都交给军队了，但是塔附近的还是建议亲自打扫一下。另外，塔的周边有很多重力槽回复点，善加利用可以不用落地。

扫光塔上的杂兵之后BOSS的核心会打开并且召唤出杂兵，此时的杂兵是无限出现的。消灭两旁的刺球之后，集中攻击BOSS的核心即可。仍然要注意BOSS的夹击，打法跟上一战差不多。终极技推荐用“迷你黑洞”对准BOSS的核心使用伤害非常高。

第12章 小心下方

章节开始前到达闹市区，盖特会说凯特将会出门远行，其实是提示接下来的几个章节无法回到这个城镇和自己家，所以如果有支线任务或者之前在异次元有没有拿的终极技的话可以趁现在去拿。盖特会搬家到凯特家附近，跟他对话就能再次进入异次元世界。

在闹市区接受了找信的委托之后就开始向着柱子的下方进发。这一部分基本上只要沿着提示走即可，不过要注意世界之柱内部区域的时候，部分地方有奇妙的力量影响导致凯特无法使用操作重力的能力。所以路上的珍奇宝石也是能拿多少就尽量拿多少即可。

·逃离瑞雯

第三次进入柱子内部区域的时候没有力场，所以凯特可以使用能力，但是此时瑞雯会出现。这一段要不停地躲开瑞雯的攻击，落到3600y以下深处的地方才算过关。

瑞雯的攻击方式有三种，第一种是召唤单个岩石球射击，这一招只要按住摇杆任意方向自由落体就能躲开。第二种是召唤出多个光球进行追踪射击，这一招非常难躲开。看到她出这招的时候建议用控制重力飞到骨架柱子那边躲避。还有一招是蓝色的气场攻击，看到她出这招的时候一定要控制重力横向（至少也要45°向下）加速飞行，因为一旦被打中会回到最初的起点。

下落过程中在1800y附近有一个checkpoint。此外，2800y，1800y和1000y附近有回复道具（附近通常还有一些珍奇宝石引导你去拿的），所以快到这些位置的时候要多加留意。到达目的地之后就会进入剧情，本章结束。

第13章 孩子们不懂

章节开始的时候，凯特会被一群生活在地底的小孩子们抓起来。等负责看守的辛亚奈睡着了之后，原地跳跃就能让笼子掉下来。

脱困之后要躲开小孩子们的视线去寻找达斯缇，这段路线按照提示走即可，如果被孩子们发现了会回到上一个隐藏的地方。潜入的过程很简单，每个地方看守的孩子基本上只有一人，只要躲过它们的视线即可。通过4段潜入路线之后就会见到达斯缇，进入杂兵战。

·击败奈维

敌人有三批，第一批有大型的飞鱼，建议先消灭掉其他杂兵之后再慢慢对付它。第二批出现新的奈维品种，是一种飞鱼型的敌人，类似于地面突进的那种敌人的空中版，而且用重力踢快踢到的时候它还会躲避，推荐用地上的杂物去砸它们。场景周围有很多杂物都可以善加利用。

第14章 失落的族群

从这一章开始凯特只能暂时在这边的城镇度过，开始剧情任务之前可以跟其他小孩子对话了解一下背景故事。跟扎儿对话之后进入剧情。这一章主要是大王的BOSS战。

BOSS｜大王

大王的战斗有两个阶段，第一阶段跟往常一样，不过大王只有后脑勺一个弱点，而且这个弱点只会在它发动破坏光束的时候才会露出来，所以战斗的时候只能跟着大王，同时要躲开它背部射出的炮弹。当大王卷动身子的时候就第一时间靠近它的头部，破坏光束发射的时候大王会静止在空中，几乎不用担心被光束打到。此时可以全力踢它后脑勺弱点，时间把握得好可以一口气踢掉1/3甚至1/2的血量。打完第一行血之后进入第二阶段。

第二阶段瑞雯会加入，不过话虽如此，瑞雯只负责设置陷阱，所以战斗的还是凯特一人。方法跟刚才一样，等大王露出后脑勺弱点的时候攻击两到三下，然后瑞雯会提示凯特已经设置好陷阱了，之后直接往瑞雯的方向飞即可。重复三次就能将大王赶走。

第15章 另一个世界的记忆

这一章是一个解谜关卡，在一个特殊的空间进行。凯特只要走到全身发光的公主所在的位置就能进入下一个区域，不过这里凯特不能使用重力操纵的能力，只能利用场景内的重力翻转区域在不同平台之间移动。

第一个区域很简单，开始之后往后走，然后重力场翻转落到正上方的平台，再往前走到公主的头上翻转就能到达目的地。


A

第二个区域也几乎只有一条路，但是重力场改变之后落点是一个移动平台，所以一定要看准对面的平台快到的时候再进去重力场。


B

第三个区域，起点从图C1开始，走到前方那个重力场的位置落到左侧的柱子边上。第一次调整重力方向之后，原本横向移动的两个正方形平台会变成上下移动，然后利用这两个平台垫脚升到最高点。这样就会到达图C2的位置，之后再进入前面的重力场再调整一次重力，然后就能走到公主所在的平台上了。

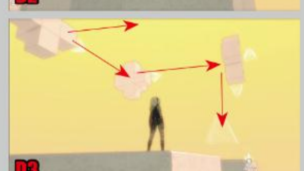

C1


C2

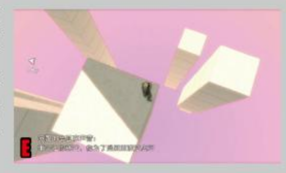
第四个区域，起点是图D1的位置。从起点处观望，按照图D、D2、D3所示的路线走即可到达目的地。


D1


D2


D3

来到第五个区域，图E是起点的位置，先按照E1的路线往下跳，注意要跳到下方柱子的顶上，然后才能进入重力场，调整了重力之后往柱子的另一端跑会看到第二个重力场。之后进入接下来的其他重力场就能到达终点。


E

到达第六个区域，首先从起点按照图F所示，从对面的墙壁攀爬上去，进入第一个重力场，第一次调整重力之后位置如图F2所示，之后按照F2所示的顺序进入重力场，即可到达。


F1


F2

通过六个区域之后就会进入最后的区域，跟着剧情走即可。

第16章 再见了，孩子们

再次跟辛亚奈对话开始章节，先将辛亚奈搬回镇上让她去叫镇上的小孩，然后到方舟上去。剧情之后方舟就能启动。不过就在这个时候，大王再次出来捣乱，此时的凯特可以看到大王身上的所有弱点，有能打倒大王的力量了。

BOSS｜大王

正如前面所说，凯特能够看到大王背部的所有弱点，所以这场战斗第一步要先将大王身上的这些小弱点全部破坏掉，之后大王才会在使用破坏光束的时候露出核心弱点。大王的攻击方式跟之前一样，主要还是从背部射出炮弹。攻击的频率不是很高，视情况可以破坏一个弱点或者攻击一下然后自由落体回避一下，之后再进攻。小弱点全部破坏之后HP剩下一半左右，之后跟着大王飞，等它使用破坏光束露出大弱点的时候就用终极技"重力台风"来输出，效果比回旋龙卷风要好。战斗胜利后本章结束，并且马上进入下一章。

第17章 褪色的街灯

虽然成功让方舟运作，但凯特还是跟孩子们失散了。只能一个人回去上层的城镇。沿着提示往上方飞，来到进入柱子内部的地方会出现重力风暴，打倒周边的奈维之后才能让重力风暴消除。这里会出现一支比较大型的奈维，建议用终极技消灭掉。

·把年轻人搬到花岩上去

进入柱子内部之后不久就会听到有人求救的声音，将那个人找出来触发剧情，然后要将它搬到上层去。注意接下来上方会有很多"海胆"型的奈维。凯特在搬运东西的时候遭到攻击的话东西是会掉落的，运送的NPC掉下去的话就得重头再来了，尽量躲开奈维上去吧。把人抬到有巨大花岩的平台之后会触发强制战斗，要打倒6只奈维。体型最大的那只建议最后处理优先消灭掉在空中射击的那只，然后处理两只海胆，之后再慢慢跟两只飞鱼周旋，最后再打大型的那只。消灭掉所有奈维之后进入剧情，男子找到了他的信件——原来他的女友就是当时委托凯特找信的那个人。

·消灭奈维

男子消失之后继续往上飞会进入一个强制战点，要消灭8只奈维才能解除重力风暴继续前进。这个战点是笔者认为到目前为止比较难的战点之一，主要是因为飞鱼很多，建议优先击破最大的那只飞行型的奈维，主要因为它的远程攻击很烦，推荐用迷你黑洞，其次是消灭那些发射大量炮弹的奈维，最后再处理飞鱼。可以发动第二次终极技的时候可以用重力台风消灭飞鱼。

过了这个战点之后就能回到哈克萨维。

第18章 阿罗德随叫随到

这一章是要帮助一个名叫阿罗德的人完成各种事情。首先是帮他捡行李箱，把行李箱捡上来之后，他会要求凯特帮忙设置4个测量装置。用失重领域抬起装置然后设置到指定的位置上即可。其中有两个地点有杂兵战，不过都是用一个重力台风就能解决的程度。搬运过程注意不要被攻击到，否则道具掉落只能重新回去拿一个过来了。

设置好4个装置之后回去跟阿罗德汇报，他会说其中一个装置忘了按下开关，得让凯特去按。前往指定的装置那里按下开关之后会出现一批奈维，要尽快解决掉这些奈维否则它们会破坏掉装置。消灭掉奈维之后回去跟阿罗德报告。之后他会让我们在附近再设置一个测量装置。设置点就在正上方，不过靠近之后还是会有奈维出现，消灭掉它们之后才能设置装置。装置设好之后还会出现两批敌人，而且都是飞鱼之类的高级品种，还好周围有不少回复点可以利用。

完成全部内容之后，最后要在两分钟内将阿罗德送到钟塔那边。按照提示的位置飞即可，将阿罗德送到目的地之后，本章结束。



第19章 破碎

在自己家门口触发剧情进入本章。章节一开始的位置是凯特在游戏开头最初醒来的地方。达斯缇分裂成了20只，要一只一只地全部收集回来，此时的凯特无法使用重力操纵能力，不过现在猫咪都是收集了一只之后才会出现下一只，所以跟着它们出现的位置走即可，路线基本上也是沿着刚开始游戏的时候走的。注意第八只在小巷的墙壁上，如果走过的时候不留意可能会漏掉。此外，猫咪发光的声音也可以判断猫的所在位置。到外面的天桥位置时正好是10只。此时触发剧情并出现敌人，凯特的重力操纵能力也会回来。

之后敌人会依次出现，打倒一批敌人之后就能救回一只猫咪。第一个战点只是两只花型的炮台，第二个战点有两批中型的敌人出现，过了这个战点之后可以回收两只。第三个战点有两批小型敌人，其中一批是空中的炮台，消灭掉它们之后可以回收三只。第四个战点有三批敌人，其中最后一批有两只大型的奈维（其中一只还是之前的BOSS），第三批敌人建议优先解决那只背部很多弱点的，之后才对付原BOSS。打倒这批敌人之后能回收剩下的4只猫咪。

猫咪全部回收之后，凯特的力量也会全部回来。接下来剩下最后一波杂兵，两只飞鱼和两只刚才遇到过很粗壮的那种奈维。建议先在中距离的位置用重力台风消灭掉两只飞鱼，然后再将剩下两只奈维各个击破。消灭全部奈维之后，接近黑豹，然后按下△键处决它即可。



第20章 毫无防备的城市

进入闹市区跟盖德对话就能开始这一章，开始之前盖德会暗示我们接下来就是最后一战（接下来两章也是连续的），所以如果还有其他事情想做的话趁现在去完成。最后确认之后就能开始章节。

第一部分是消灭奈维杂兵，这场战斗只要撑一段时间即可，大型的敌人都可以交给毒海葵号（因为你怎么打都没有它快的），只消灭小杂兵即可，坚持一段时间之后触发剧情进入BOSS战。

BOSS | 尤妮卡

非常精彩（头晕）的一场空战，这里要在闹市区的上空跟尤妮卡进行对决，尤妮卡相比起奈维没有太多高威胁的招式，但相对地很难追上她攻击。尤妮卡一开始的攻击手段是停留在空中进行射击，所以看到她悬浮在空中的时候不要直接一脚踹过去……通常都会被她迎面一炮，建议有意识地回避一到两下再踢或者等躲过了攻击之后再踢，平时也不能被她拉开太远的距离。

尤妮卡的HP下降1/3的时候会请求支援，此时她身边会多三个类似浮游炮的支援武器，能够发射光束或者进行防御，比如能挡下凯特的飞踢，所以一旦有机会一定要对准她连续地踢。尤妮卡HP下降一半左右有可能会被凯特击落，并且呆在原地无法动弹，此时是输出的最好时机。可以在中近的距离下用重力台风射她，伤害非常可观。HP剩下大概1/3左右她会进一步请求支援，浮游炮的性能会进一步加强，而且攻击射击也会比平时多追加一发。

由于战斗场景广阔，所以场地内有很多回复道具，而且广场有很多杂物可以扔，呆在广场等她自己靠近然后用道具砸她也是一种方法。终极技推荐用重力台风，而且有机会就要拉近距离使用（太远有可能打不中）。打倒她之后就靠近她按△彻底击倒。

第21章 凯特无暇休息

BOSS | 毒海葵号

这一章的对手是新兵器毒海葵号，凯特要阻止它的暴走。一开始先随便踢两脚，发现毫无作用之后，尤妮卡会开枪打掉毒海葵号的一层盔甲，此时它就会露出核心。

第二阶段是阻止城市的破坏，画面右上角有一个从20%开始计算的城市破坏度，如果满了的话就Game Over了。这阶段要做的事情也很简单，只要不断踢其核心即可。BOSS的攻击威胁很小。踢破其核心之后进入第三阶段。

第三阶段BOSS会露出多个核心，而且会不停地旋转。此时BOSS的攻击手段是通过小型爆炸产生冲击波攻击，可以跟BOSS保持一段距离，等BOSS的旋转结束之后马上踢其中一个核心1~2下，然后马上脱离躲开它爆炸的冲击波。此时场地内也会出现大量的杂兵，可以不用管。

第四阶段BOSS会变成一座炮塔，此时凯特无法对它造成任何伤害，过一小段时间之后会发生剧情。剧情后快速靠近盖德并对它释放力量。这时方舟会出现并撞飞BOSS，瑞雯这个时候也会回来。

第五阶段会进入最后5分钟的倒计时，我们要在这5分钟内将毒海葵号打倒。现在的毒海葵号随便踢都能打出伤害。打掉一定程度的伤害之后尤妮卡会回归战线，同时BOSS会发生暴走。此时的BOSS身上会冒出红黑色的能量，不能靠近，而且也不能被它撞过来。不过瑞雯和尤妮卡会给予帮忙，具体看谁比较近就去谁那边，靠近她们之后她们会用攻击将BOSS定住，此时就是惟一的攻击机会，如此循环即可继续给予BOSS伤害。当BOSS剩下一点点血的时候就会触发剧情，发动最后的终结技将其击倒。

支线攻略

女仆篇（上） 小女仆日记

·通过女仆面试

这个支线任务在旧街市触发，游戏开始被凯特救回的父子依然污蔑凯特弄坏了他们家要赔偿，凯特没办法只好去找兼职。根据地图的提示来到梅尔达夫人的家门口，夫人会问凯特四条问题，答对了才能通过面试。问题答案分别是“旧街市”，“鱼”，“尿尿小童与青蛙与乌龟”，“珍奇宝石”。如果答错了要根据提示去相应的地方调查一遍再回来。答对全部问题之后获得女仆装。另外，回答之前建议先将“失重领域”能力的等级提升到可以搬运两件道具，后面会用到。

·在限制时间内将杂物搬到房子后面

限制时间是两分半钟，要用失重领域将不要的家具全部搬到房子后面的指定位置。如果之前将失重领域提升到可以搬运两件以上道具的话会变得非常简单。道具搬起之后建议马上落地，然后用重力滑行到屋子后面放下。

·买东西

购买的内容：

1. 冰淇淋礼盒
2. 薄荷味饼干
3. 有看门狗的摊贩卖的果酱（店外面的狗会叫）
4. 很多年轻女孩在排队的新品巧克力

这些物件的大致位置有导航提示，第一步要先去拿冰淇淋，用失重领域拿起冰淇淋之后下一步就是去拿饼干，并且开始4分钟的计时，后面的所有东西要在4分钟之内拿完并送回去。而且还要注意这个过程不要把冰淇淋弄丢了，所以飞行的过程不能让重力槽耗光，其他道具按照上面写的要求去拿即可，总的来说时间还是很充裕的。

·找回5张原稿

原稿分散在屋子四周，也有一张在屋子上面，不用走太远去找。实际上能找到的不止5张，有些是别的文章的原稿。屋子旁边的垃圾箱下压着的原稿要踢坏才能拿到。拿回所有原稿之后打工就结束可以拿到薪水了。之后回去找欧吉父子对话就能完成。



女仆篇（下） 夫人与重力操控使

支线一开始要先跟踪夫人走，跟踪的过程很简单，靠太近或者离太远都会有提示，只要保持一个相对远的距离甚至不用找掩体都不用担心被发现的。走到一半左右的路之后夫人会乘坐飞船到教会那边，跟上去，之后夫人会将一些东西埋在地下，调查夫人埋下的东西。

·调查大树之根

根据埋下的预言信件提示，调查教会周边的树根。在图中的这棵树下方能找到一份原稿。随后手稿会被风吹走，跟上去就会发现老爷原来掉到下方去了。见到老爷之后会出现大量奈维，打倒所有奈维之后就能完成支线。



间谍篇（上） 游戏时间

间谍篇的支线在霓虹街触发，希德会委托凯特潜入一个叫兔蛇组的组织里面当间谍。虽然凯特不愿意，但看到见到了正好路过的兔蛇组成员之后还是接下了委托。开始任务之前建议提升一下重力公主的“降落速度”。

·追上兔蛇组的成员

此时正好有一个成员路过，原本打算偷偷跟踪的，但没想到一下子就被发现了，所以只能追过去。追着那个成员走很快就能到达兔蛇组的藏身之处。组织的首领奇西说如果跟他比赛能赢他的话就让凯特加入。

·蛇行赛道

第一场比赛内容是比快穿过空中的圆环，非常简单的比赛，空中有很多重力槽回复道具。如果有提升过“降落速度”和“能源利用率”的话很轻松就能过关。



·狡兔赛道

第二场比赛是比谁最先一直线飞到摩天轮那边，飞行的过程中首领会让其他成员用飞船来拦截凯特，而且不能偏离目标太远否则也会算输。飞行的过程中可以直接用摇杆来微调路线躲开飞船，如果觉得可能无法躲过要果断调整重力。多试几遍就能轻松通过。

比赛胜利之后还会进入一场强制战斗，打赢所有奈维杂兵即可完成本支线。

间谍篇（下） 亡灵之梦

这个支线在旧街市触发。原本已经被打败的艾里亚斯又再复活了，并且要再次引发爆炸，其中梦魅之馆已经炸了。进入梦魅之馆先看看亚基的情况触发剧情，之后，亚基会再次给凯特预言信指引她去寻找炸弹。

·前往“铁马在休息”的地方

前往车站跟原兔蛇组的奇西见面，对话之后，原兔蛇组的成员会再次汇合并且开始分头寻找炸弹，下一句预言中“祈祷者的森林”是指教会，但是现在去教会那边不会发生剧情，先打开地图在跟城内的两名兔蛇组成员对话，然后才会收到电话说在教会那边找到炸弹。之后将炸弹搬回梦魅之馆外面拆掉即可。

·追上白色翅膀的使者们

拆了第一个炸弹之后根据第二次预言找第二个炸弹的位置，这次是先跟着白鸽们飞，注意距离不要被甩开60y以上否则会跟丢。跟着白鸽到达第一次见到盖德时候的涂鸦门的位置。第二个炸弹就涂鸦门的上方，但是因为陷进去了所以无法用失重领域拿起来。所以只能回去梦魅之馆将卡基带过来拆掉。

拆掉这个炸弹之后，艾里亚斯会再次占用电视广播宣布第三个炸弹的位置在凯特第一次出现的公园，前往公园那边找到炸弹并将其带回去梦魅之馆外面给卡基解决掉。不过这个炸弹是一个有密码的炸弹，需要三个问题回答正确才能拆除，问题的答案是“浴室”“达斯缇”“水泥管”（相信这些答案都难不倒大家吧）。

·找出亡灵葬身之处

拆炸弹成功之后潘朵拉会说出第三段预言，这次要去工业区找出艾里亚斯，离开梦魅之馆后奇西会出现并带凯特过去工业区。前往废物处理场那边就会触发剧情找到艾里亚斯。找到之后会发生剧情并进入杂兵战，打倒所有杂兵之后就能抓到艾里亚斯，原来这个艾里亚斯是假扮的。将他带回去给希德交差即可。



军队篇（上） 游戏规则



军队篇的支线剧情在闹市区触发，凯特为了调查失踪的孩子们的线索来到了军队，在各种原因之下凯特加入了军队。剧情后凯特会开始第一场训练，训练内容是击杀假奈维，而且还要跟海黄蜂比谁杀得多。击倒一定数量的敌人之后会进入剧情，凯特听到有人的惨叫声，前往惨叫的地方会发现一个受伤的士兵，听了事情的原委之后善良的凯特决定帮忙将他送到军舰上面。

将他带到军舰上之后发生剧情，此时正好奈维入侵，凯特要跟军队协力救出难民并击退奈维。

·救出居民并将他们搬到避难所

一共有8个居民，救出前4个之后会再出现4个。注意上空的是舰队炮击奈维的地方，所以尽量不能飞过建筑物的高度——不过实际上只要飞得够快，从建筑物上方前往目的地也是可以的。另外，这一带有很多飞鱼型的敌人，要注意躲避它们的攻击，如果搬运的过程被打中，运送对象就会掉落。觉得干扰太大的话可以先杀掉飞鱼敌人，毕竟时间是没有限制的。

救出全部居民之后就要到闹市区的广场协助军队消灭奈维，先扫光空中的敌人，然后再对付地面的。打倒全部敌人之后即可完成该这部分支线。

军队篇（下） 勇气幻想

这个支线同样在闹市区触发，这次军队会执行一个捕获奈维的任务。任务一开始的时候我方的一艘突击艇会出现问题坠落，善良的凯特无视军令也要下去救援艇上的人。

·救出突击艇驾驶员

按照提示落到下方之后，驾驶员告诉凯特突击艇出现了能源泄露事故必须紧急修理，凯特此时不能发动重力能量否则会引发爆炸。而正好此时出现了奈维，因此凯特只能在不发动重力操作的情况下战斗。还好这里出现的奈维都是中小型的，而且没有限制时间，注意不要从场地外面掉下去即可。毕竟凯特无法使用重力。消灭这批杂兵之后，母舰那边会发生情况，必须马上回去救援。

·前往内莫毕类玛旗舰

回到母舰上的时候会发现这里已经遭到奈维的袭击并且发生大火，必须在母舰被烧毁之前灭火。灭火的方法是用失重领域将各处大楼上的水塔搬运到火上浇灭。母舰上面也有三个灭火筒可以用，但不推荐马上用掉。周围的敌人是杀不完的，建议无视。



灭火的过程中会触发剧情，城市有5个地方也发生了火灾，凯特必须前去救援。解决了母舰上的火势之后就要去城市各处灭火。当然这个过程中母舰还是会发生新的火灾的，这里建议大家先解决城市的问题，然后再回去救母舰，当然行动一定要迅速。解决了城市内5个着火点之后回去母舰救火即可，母舰上的三个灭火器也建议在这个时候用。成功扑灭了城市和母舰上的火灾之后再将附近的奈维全部解决即可完成。

收集相关

稀有品种奈维位置

异次元 遗迹之路

这个异次元空间的正中央是一座巨大的柱子，跳到柱子的最底下会发现入口，进去之后就能遇到稀有奈维。这只奈维是最低级的杂兵强化版，会发射非常多的远程攻击，建议靠近它用近身格斗消灭。



异次元 炼狱之路

第二个战点下方能看到一列轨道，轨道通往一个隐藏的空间，进去那个隐藏空间之后就能找到。最容易发现的稀有种奈维，不过能力也相对比较强。注意保持距离，用重力踢踢一下就马上用躲避拉开距离，等它发动了攻击之后再进行第二次进攻。



异次元 眩惑之路

第二个战点打完之后，出现第二条花的指引，往指引地点右侧远处飞过去，飞过去的时候凯特会出现“这样就能飞到更远的地方了”和“这里的气氛不太一样”这样的提示，在这一带的空域找找就能发现稀有奈维。三只稀有种奈维中最难对付的，身体上射出的炮弹追踪能力很强，必须使用回避才能躲过。不过整张地图里面有很多回复道具，可多加利用。



资讯汇聚
聚焦国行 LICENSED GAMES
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻

全地下入口位置

旧街市



霓虹区



工业区



闹市区



时空旅人位置

游戏中有两位时空旅人，它们会出现在16个位置。其中三个异次元世界能跟他们两人会面一次，具体可查看前文的流程攻略，剩下10个地方在城镇的各个区域，以及地下城镇里，可参照前文“全地下入口位置”的地图所标注的位置，具体如下。

地底城



旧街市

A：地图最南边一个平台边沿上。
B：最初凯特醒来的小公园里面。

霓虹区

A：从东边的水泥管出来之后，往东走跳到下方的钢架上。
B：车站的下方。

工业区

A：高塔的底下，车站上面的屋檐那里。
B：工业区第一个地下水道口旁边的空中码头，很显眼的位置。

闹市区

A：靠北边一栋大楼顶上，这栋楼在周边不算高，楼顶有个长方形的亭子。
B：从中央的下水道口出来之后往东走跳下去，到最底下的横梁那里能找到。

地底城

A：上面地图中凯特所在的位置，这个位置最高处的一个平台上。
B：上图标注的位置，靠近下方的一个平台上。

挑战任务

挑战任务是本作的另一部分重要内容，同时也是奖杯的一个小难点，不过难的基本上都是追加DLC相关的挑战，本体相关的挑战要达成黄金评价其实比较简单，只要稍加练习就能轻松达成需要的成绩。挑战的类型主要有限时战斗和竞速两种，除此之外还有个别比较另类的，比如投篮大战，极限暴走等等。挑战这些任务最好是通关后去做，因为通关之后无论珍奇宝石还是能量解放上限都比较高，凯特的能力自然也更强，如果想取得高成绩的话，最好是将所有能力都升满之后再挑战。下面针对这些类别和个别一些比较难的挑战进行解释一下，希望能帮助大家更好地打出高分数。

主要挑战类型

限时战斗：限定时间内不断打倒敌人取得分数，随着打倒敌人数量增加以及打倒特定的敌人还能获得延长时间的奖励。这类任务还有限定用重力投掷去战斗的变种。限时战斗中敌人出现的顺序和种类是固定的，一般剩下1~2个杂兵的时候新的一批就会出现，所以如果要节省时间的话漏掉一两个也没关系，但大型的敌人最好都击杀掉，因为分数一般较高而且会有时间奖励。必杀

技也最好存着用来对付大型敌人。

竞速：城市内设定了一定数量的地点，玩家到达一个地点之后才会出现下一个，全部地点到达之后就能完成挑战，然后根据时间评定等级，耗时越短的成绩越高。竞速类还有三个小分类分别为：自由竞速、重力滑行和能量收集，自由竞速没有任何限定条件；重力滑行中凯特不能使用“重力滑行”以外的能力；而能量收集则类似于自由竞速，但是重力槽初始值是 0 而且不会自动回复，只能收集关卡内的回复点进行回复。

个别难点挑战简介

在介绍个别挑战还之前还要讲解一点，游戏中凯特主要的移动方式总结起来有三种，分别是 × 键加速落下、□键重力踢以及 R2+L2 重力滑行。能力没升满之前重力踢的速度比加速落下要快，但是“落下速度”升满了之后相差无几，加速落下的特点在于更加灵活，容易随时控制飞行距离，而重力踢虽然容易飞过头，但是不用长按，而且踢到地面的时候往往会弹起来而不是直接落地，让凯特继续维持在空中，在某些场景里面可以节省一点点时间。

重力滑行的速度其实是比加速落下和重力踢要慢的，所以在能飞的挑战里面，最好不要用重力滑行，除非是点与点之间相隔比较近而且都在同一平面上。

旧市街 - 自由竞速 2

一共有 24 个点的竞速挑战，黄金阶段评价要求是 2 分钟，这个时间的容错率比较低。所以 PSV 版里因为操作的关系达成的难度相对比较高，但是 PS4 因为手柄操作优化，难度稍微低了一些。不过失误过多还是有可能失败的。这个挑战要加速落下和□键重力踢组合运用才能获得好的成绩。开头几个点建议用加速落下，因为重力踢容易飞过头。第 9~12 个点建议用重力踢踢过去，利用重力踢落地弹起的特点可以快速调整方向。第 19~23 点最简单的方法就是直接重力滑行过去，对达成黄金评价也不会有影响，但如果想刷新纪录的话也可以直接加速落下飞过去，当然难度也比较高。

霓虹街 - 护卫挑战

特殊挑战之一，要凯特利用失重领域将附近的人带到指定的位置避难，并且要躲过奈维的攻击。随着护送的人越多分数越高。黄金评价要求分数是 500 分，是一个比较容易达成的分数。城镇内的人一般是两个一组出现的，而且站位都很近，所以推荐两个两个地运输就可以。到中间的时候有一批人是 5 个同时出现，而且站位比较散，这部分也是推荐同时搬运两个人，救出 4 个之后就会有新的一批人出现。所以总得来说条件是很轻松的。

工业区 - 能量收集 2

黄金阶段限定时间是 1 分 30 秒，虽说是能量收集但是凯特的能量利用率升满了之后几乎不用担心能量的消耗——除非你操作太差。这个挑战的难点在于很多点都在同一根水管上，而且还不是同一个平面，所以推荐用重力踢去踩点，这样凯特就不会“落地”，方便调整位置。

异次元 - 生存竞速

个人认为最复杂的挑战，限时 3 分 30 秒，但是路程是异次元 - 炎狱之路的几乎全程。目标点多达 32 个，而且初始 HP 极低。第一次玩的话时间要 4 分甚至 5 分钟都不奇怪。熔岩管道部分（第 9 个点开始）建议直接无视伤害用重力踢踢过去，这样可以节省大量的时间，到中段（第 16 个点开始）目的地都在一些木架子上面，这一部分建议直接用重力踢，只要踢坏架子就算到达目的点。最后剩下一段滑行的路程如果要滑过去大概要 20 秒。时间允许的话滑过去即可，但如果时间不太够，或者想刷新成绩的话还是要飞，不过危险度和失误率会更高。



奖杯攻略

白金综述

奖杯总数	64	铜杯	40	银杯	19	金杯	4	白金	1

白金难度	2
白金所需时间	约15小时（视玩家实力而定）
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的白金难度比较低，没有需要花大量时间去刷或者会错过的奖杯。游戏开始之后可正常进行流程，流程进行中注意多收集一下“珍奇宝石”以提升凯特的能力。能力推荐优先提升“能量利用率”和“重力踢”，其次是“下落速度”。第 12 章“小心下方”虽然有很多珍奇宝石而且过了就拿不到的，但不用太刻意去收集。通关之后可以先去完成支线剧情，以及一些较为简单的挑战任务，特别是“能量利用率”、“下落速度”和“重力滑行”这三项能力如果都已经快升满的话，竞速相关的挑战都可以去完成了。完成挑战之后会获得不少珍奇宝石奖励，此时将将其他战斗系的能力全部都升满。之后就可以再次进入异次元世界挑战稀有种敌人，顺便将每个异次元世界两个的时空旅人全部都找出来。最后将剩下的挑战全部完成即可取得白金。

女仆篇奖杯

奖杯	类别	取得条件
重力的多谢！	白金	获得其他所有奖杯
数不尽的秘密	铜杯	第 7 章过关
迷途小猫	铜杯	在老诺华醒来
一百零一夜	铜杯	第 8 章过关
重力操作临时执照	铜杯	习得重力基本操作
让亡灵逝去	铜杯	第 9 章过关
来自遗忘	铜杯	第 1 章过关
好奇心害了猫	铜杯	第 10 章过关
掠过城市的影子	铜杯	第 2 章过关
乌云蔽日	铜杯	第 11 章过关
甜蜜的家	铜杯	第 3 章过关
小心下方	铜杯	第 12 章过关
哈克萨维的亡灵	铜杯	第 4 章过关
孩子们不懂	铜杯	第 13 章过关
命运的相逢	铜杯	第 5 章过关
失落的族群	铜杯	第 14 章过关
失落之城	铜杯	第 6 章过关
另一个世界的记忆	铜杯	第 15 章过关

再见了，孩子们 铜杯
取得条件：第 16 章过关

褪色的街灯 铜杯
取得条件：第 17 章过关

阿罗德随叫随到 铜杯
取得条件：第 18 章过关

破碎 铜杯
取得条件：第 19 章过关

毫无防备的城市 铜杯
取得条件：第 20 章过关

凯特无暇休息 铜杯
取得条件：第 21 章过关

重力级奈维猎人 1st 银杯
取得条件：击败异次元世界～遗迹之路～的稀有品种奈维

重力级奈维猎人 2nd 银杯
取得条件：击败异次元世界～炎狱之路～的稀有品种奈维

重力级奈维猎人 3rd 银杯
取得条件：击败异次元世界～眩惑之路～的稀有品种奈维

重力踢的鬼才 银杯
取得条件：无损伤且未落地，连续用 10 次重力踢命中敌人
奖杯说明：非常简单的奖杯，后期只要能力提升上去之后可以轻松解锁。

重力投掷巨星 银杯
取得条件：无损伤且未失误，连续用 10 次重力投掷命中敌人

重力无双 银杯
取得条件：使用终极技一次击倒 8 个敌人
奖杯说明：前提是将“重力台风”升到最高级，然后第二次进入“异次元～眩惑之路～”的时候去第四个战点，正好有 8 个低级的敌人，飞到可以一眼看到它们全部的地方然后用重力台风全部射杀即可。

入门挑战者 铜杯
取得条件：完成任一挑战任务

常客挑战者 铜杯
取得条件：完成所有挑战任务

熟练挑战者 铜杯
取得条件：达成任一挑战任务的黄金阶段

常胜挑战者 银杯
取得条件：达成所有挑战任务的白银阶段

挑战的女王 金杯
取得条件：完成所有挑战任务的黄金阶段

地底皇后 银杯
取得条件：找到所有的地下入口

徘徊的时空旅人 银杯
取得条件：听完存在于世界各地的谜之夫妻的所有会话

宝石富翁 银杯
取得条件：总共收集到 20000 颗珍奇宝石

宝石名人 金杯
取得条件：总共收集到 40000 颗珍奇宝石
奖杯说明：40000 并不是大数目，正常来说只要通关之后，所有能力升满，打倒三个稀有种敌人，并且完成全部挑战，差不多就能达到这个量。

史上最强的猫 金杯
取得条件：凯特获得“史上最强的猫”称号
奖杯说明：让凯特在市民中的评价提升到最高就能解锁，只要打完主线，并且将城镇中各个设施都修复好（开启所有挑战地点）即可。

女仆篇奖杯

女仆弟子 铜杯
取得条件：穿上“女仆装”

小女仆日记 铜杯
取得条件：完成支线任务“小女仆日记”

夫人与重力操控使 铜杯
取得条件：完成支线任务“夫人与重力操控使”

屋顶散步者 铜杯
取得条件：达成挑战任务“旧街市－自由竞速 2”的白银阶段

屋顶疾行者 银杯
取得条件：达成挑战任务“旧街市－自由竞速 2”的黄金阶段

奈维毁灭者 铜杯
取得条件：达成挑战任务“异次元－极限暴走”的白银阶段

奈维终结者 银杯
取得条件：达成挑战任务“异次元－极限暴走”的黄金阶段

女仆领队 银杯
取得条件：完成女仆篇扩充包的所有支线任务及挑战任务

间谍篇奖杯

潜入开始 铜杯
取得条件：穿上“间谍装”

游戏时间 铜杯
取得条件：完成支线任务“游戏时间”

亡灵之梦 铜杯
取得条件：完成支线任务“亡灵之梦”

二军投手 铜杯
取得条件：达成挑战任务“霓虹街－重力的投掷”的白银阶段

三振王 银杯
取得条件：达成挑战任务“霓虹街－重力的投掷”的黄金阶段

岩浆竞速者 铜杯
取得条件：达成挑战任务“异次元－生存竞速”的白银阶段

防火竞速者 银杯
取得条件：达成挑战任务“异次元－生存竞速”的黄金阶段

超级间谍 银杯
取得条件：完成间谍篇扩充包的所有支线任务及挑战任务

军队篇奖杯

入队仪式 铜杯
取得条件：穿上“特殊部队服装”

游戏规则 铜杯
取得条件：完成支线任务“游戏规则”

勇气幻想 铜杯
取得条件：完成支线任务“勇气幻想”

铁管奔驰者 铜杯
取得条件：达成挑战任务“工业区－能量收集 2”的白银阶段

铁管飞跃者 银杯
取得条件：达成挑战任务“工业区－能量收集 2”的黄金阶段

香菇滑行者 铜杯
取得条件：达成挑战任务“异次元－重力滑行”的白银阶段

松茸滑行者 银杯
取得条件：达成挑战任务“异次元－重力滑行”的黄金阶段

退役官兵 银杯
取得条件：完成军队篇扩充包的所有支线及挑战任务





命运悲歌 终焉恋曲

——《奥丁领域》剧情解析

文 古林
美编 香山

本辑“PS 剧情派”栏目将以与原作略有不同的表现方式，为各位读者献上《奥丁领域 里普特拉希尔》的剧情介绍。并非独立的人物篇章，而是依照事件发生的时间顺序，从头到尾捋出一条鲜明的主线。这么做或许会减弱那份多人命运纵横交错的震撼感，却能更明晰地为玩家梳理出这个悲怆而动人的故事，搞清其中的前因后果。

开幕 | 爱丽丝与她的猫

古色古香的阁楼里，除了琳琅满目的书本，还杂乱地堆放着各色杂物。少女爱丽丝推开嘎吱作响的老旧木门，却发现调皮的黑猫又在捣乱，还把厚重的故事书推到了地上。在午后温暖的阳光中，爱丽丝有些吃力地抱起厚重的书本，靠着舒适的旧沙发，翻开了略有黄旧的书页……

第一幕 | 终焉叙事诗

广袤富饶的艾里昂大陆上，早已毁灭的魔法大国瓦伦丁旧址，如今已沦为魔王军与妖精军的战场。

而亡国公主薇尔维特早已堕入爱河，她深爱着泰塔尼亚的王子康尼留斯，常常与他在静谧的边境森林内相见。这一天，在与恋人依依惜别后，孪生兄长因格威与三贤人之一的魔法师斯卡迪走向薇尔维特。因格威对妹妹的恋人相当不满，认为二人身分悬殊，根本不可能会有好结果。魔法师却笑着提起二人身上的王族血统，实乃名副其实的高贵之人。

身为私生子，因格威对王族血统无比厌恶。回想起生母死前写下的书信，他更是怒不可遏。身为高贵的瓦伦丁公主，兄妹俩的母亲拥有预知未来的能力，而她最后的预言竟描述了亲生子女的死亡。这就像一道恶毒的诅咒，永久地缠绕在二人的心头。

薇尔维特也为此难过，但她却认为，既然是他们舍弃生母在先，母亲会生怨也是理所当然。一番口头的争执在因格威首先道歉后结束。薇尔维特则再次打开那封残忍的书信，悲哀地注视着上头的文字：

我的孩子啊
终有一日
诅咒与死亡将降临在二人身上

哀叹之下，薇尔维特决定前往霍伦山巅，拜访同样拥有预知能力的贤龙海因德。然而终年冰封的雪山之上，早已看尽世间沧桑的贤龙不愿再触碰禁忌的预言。它提示薇尔维特，诅咒、死亡与终焉都已迫在眼前，不可避免。其详情基本与那古老的预言相同，若薇尔维特想知晓正确的道路，可以请教她自己的老师。

世界终将结束，命运却不一定如此。薇尔维特坚信只要不停抗争，命运就会有所改变。

早已看到未来的贤龙却选择了顺从命运，它预言，妖精之国的黑剑士很快将取它性命。但它建议薇尔维特全力向命运抗争，这正是她在终焉里的使命。

“你将再度造访此地。届时，我的朋友会对你施以援手。”

众所周知，在历史悠久的王国泰坦尼亚，有一位能力出众且英姿俊美的康尼留斯王子，他正是薇尔维特的恋人。然而老国王对儿子的选择却不甚满意，希望他能迎娶一位门当户对的公主，否则说不定会如他王兄的命运一般，与村女一同被逐出王城后病死异乡。

一往情深的康尼留斯坚持绝不移情别恋，反驳道，薇尔维特拥有王族血脉，身分高贵。不顾老国王的多番阻拦，康尼留斯再次动身前往约定之地。

然而当康尼留斯从昏迷中

清醒，他不但变为兔子般的兽人姿态，还莫名身处阴冷潮湿的陌生场所。王子惊恐而茫然地在这片死地上游走，眼看黑暗扑面而来，意识到自己竟落入了惟有亡者徘徊的冥界。

无尽的黑暗中，传来一把沙哑而低沉的可怖声音。声音之主仅凭气味就嗅出了康尼留斯的王族血脉，朝他投下一把镶嵌着蓝晶的长剑。那痛苦得颤抖的嗓音足以加深黑暗的深邃。

“拿起这把剑吧，这是泰坦尼亚王子的义务。回到你的祖国泰坦尼亚，那……的命运正等着你……”

莫名其妙的康尼留斯捡起强大的武器，边祈祷早日从噩梦中醒来，边在阴冷的冥界迈步前进。康尼留斯回想起这次孤注一掷的约会，为此他早就寄出了饱含爱慕与思念的书信，想必那美好的恋人此时正披散着瀑般的美丽长发，在林中翘首盼望他的赴会。让人痛心的是，康尼留斯暂时无法与她相见了。

在冥界荒芜的不毛之地上，康尼留斯只能盲目地四处走动。一具头戴王冠的枯骸忽然叫住了他，表示可以带他前往死之女王的宫殿。只有获得女王的许可，才有机会离开冥界，而作为条件，康尼留斯需把这名亡者带离冥界。

在亡者的带领下，康尼留斯顺利抵达女王所在之地。康尼留斯恳请女王许可他离开冥界，女王却要求他交出雷剑。那把强劲的长剑实为“魔武”，由矮人族以冥界魔石锻造而成。魔武吸取魔素，不断循环的生命之源无法回归天地，根本就是违背生死规律的邪物。

而对于康尼留斯离去的请求，女王视若无睹。无论是出于什么原因，一旦踏入亡者之地，又岂能让其活着出去？无奈之下，康尼留斯只得挥剑相向，魔武之光直逼得女王同意放人。受伤的女王对着他的背影冷嘲热讽：堕落冥界的活人皆为罪人，无论如何挣扎，总有一天还是会以灵魂的形式接受她的审判。

“可是我并未犯下任何罪孽。”康尼留斯坚定地说着，迈步离去，“冥界的女王啊，我会向你证明此事。”

与艾里昂大陆上的本土人不同，魔法大国瓦伦丁发源自外来人士。他们拥有出类拔萃的魔法天赋，漂流至此并组建起巨大的王国，全盛期的领土甚至覆盖了整片大陆的一半。然而浩劫却在一夜之间扫荡了整个国家，领土化作荒野与焦土，国民也尽数消失，无敌强国的神话就此覆灭。

然而鲜少有人知道，瓦伦丁的国民并未灭绝，只是在结晶炉的失控爆炸中受到恶毒的诅咒，变为不会老去的兽人普卡。现在这群小小的兽人在祖国首都旧址的地下建起和平的小镇，还经营得有声有色。



在森林苦等康尼留斯未果的薇尔维特动身回到普卡小镇，向自己的老师——矮小的普卡克罗兹寻问终焉之事。自古以来，这片大陆就流传着大量关于世界终焉的预言，包括瓦伦丁的版本在内，其内容几乎都是一致的，均描述了野兽、火焰、死之王、巨炉与龙这五大灾难。

可哪怕是知识渊博的克罗兹老师也对逆天改命之法毫无头绪。此时三贤人之一的魔法师斯卡迪现身并大肆嘲笑克罗兹：瓦伦丁这种新兴国家竟也敢对古老预言指手画脚？早在瓦伦丁建国之前，终焉预言就已传遍世界，泰塔尼亚王国的卡隆王曾亲自将终焉预言整理为完整的诗篇。只可惜已逝的卡隆王身在冥界，叙事诗也失传多年。

在克罗兹老师离去后，知晓三贤人能够来往冥界的薇尔维特希望能看到终焉预言的全貌，于是请求魔法师带她去与卡隆王相见。为此，魔法师从薇尔维特处借阅了瓦伦丁王亲手所著的变身之书，之后才带着她动身，潜入冥界。

为了重返祖国泰塔尼亚，康尼留斯王子必须穿越由魔王奥丁统领的拉格纳尼瓦领土。他很快就落入骁勇善战的女武神手中，多亏善良的魔王之女格温多琳留他一命，并将他带到魔王御前。此时的康尼留斯虽是兽人之姿，却毫不怯懦，堂堂正正地表明了自己的身分。魔王无法取信逃离冥界的罪人，但认得他手中的魔武，那正是魔王亲手赠予前代泰塔尼亚王的剑刃。

魔王提议让康尼留斯接受考验，从国内首屈一指的武将布利冈处夺取饮酒用的角杯。格温多琳担忧地提醒他，武将布利冈平生最讨厌“普卡”这种半兽半人的生物，此行万分凶险。康尼留斯感谢这位温柔的公主，成功将骄傲自大的愚蠢武将打倒在地，用毋庸置疑的胜利换来穿越领地的许可。

临行前，康尼留斯从魔王口中得知“普卡”为何。像自己这样受到特殊诅咒而变为野兽姿态之人被统称为普卡，就算是魔力惊人的魔王也无法解除这种强大的诅咒。失望的他离开魔王领地，踏上漫长的归乡之路。

妖精之国林古福特有一位俏皮可爱的梅赛德斯公主。她天真烂漫，只知祖国正与可恶的魔王军交战，对其中缘由却是懵懵懂懂。这一天，活泼的她又一次偷走了女王的红色魔武“魔弓”，打算出门去猎青蛙玩儿，却不幸被母亲逮个正着。

不知世事的梅赛德斯嚷嚷着要跟着女王一起征战沙场。女王感叹女儿年纪尚幼，根本不明白这场战争的意义所在。堂兄梅尔文向她耐心解释：大自然的魔素是妖精们的生命之源，而结晶炉能够吸引魔素，为妖精一族带来无上的繁荣，若被贪婪成性的魔王夺走，妖精一族必将灭亡。纯真的女儿让女王十分忧心，嘱咐梅尔文将来尽力辅佐她成为真正的统治者。

与此同时，寒风呼啸的霍伦山巅上暗云压顶。剑光一闪，贤龙海因德果真迎来了自己的“终焉”——妖精国首屈一指的黑剑士奥斯瓦德手持猩红的魔剑，冷漠地看着并未尽全力抵抗的贤龙。

奥斯瓦德此番屠龙并不是为了妖精国，而是为了养育自己成人的养父梅尔文。濒死的贤龙出口告诫，他真正的父亲名为“埃德加”。然而对奥斯瓦德而言，这只是一个把襁褓中嗷嗷待哺的婴儿丢弃的人渣。

“别忘了，你终将想起这个名字……漆黑之主的阴影啊，去寻找小鸟吧，那就是你的宿命……”

留下最后的话语，贤龙低鸣着闭上双眼，引颈受戮。

妖精国内，梅尔文正极力向妖精女王阐述魔剑的强大，希望女王能够投入量产，进一步加强国力。听闻魔剑的代价为恶毒诅咒，女王摇头拒绝。得知贤龙真的为魔剑所杀，女王在震惊之余，也为这份威力而信服。但妖精国现在不但有黑剑士，还拥有护国巨龙贝利亚，并不需要做这等残忍之事。始终对奥斯瓦德隐瞒诅咒一事的梅尔文也只得恨恨作罢。

幽冷阴森的冥界之上，亡者与枯骸四处徘徊。由于变身之

书缺少关键的普卡诅咒，薇尔维特此行并未得到魔法师相助。为了与卡隆王相见，她只能以炎锁之力孤身破敌，身心疲惫。同时她心里明白，只有兄长因格威有机会撕走魔导书的书页。

所幸有惊无险，她还是顺利与魔法师一起抵达冥界的囚笼。压抑的黑暗中，惟有低沉沙哑的声音无比清晰，他对三贤人十分厌恶，称绝不会答应他们的提议。薇尔维特上前道明来意，为了与命运抗争，她希望阅读完整的叙事诗。察觉薇尔维特竟是瓦伦丁的王族，卡隆王不禁哈哈大笑起来，还慷慨地将叙事诗残卷交给了她。

豪迈的笑声引来了死之女王，瓦伦丁王趁乱从冥界逃走的消息让她心情不悦，此时又遇擅闯领地的瓦伦丁血脉，更是气不打一处来。薇尔维特闻言大惊失色，她对祖父瓦伦丁王的恐惧深入骨髓，不敢想象他会对人世间做出什么样的事情来。很快，女王的死神将薇尔维特层层包围，正是危难之时，巨大的铁球伴随耀眼的蓝光，一击将死神打得魂飞魄散。正在冥界盗取魔石的魔王奥丁发现薇尔维特后，果断出手相助。

原来薇尔维特竟然是他的亲生女儿！多年前，正是两国交战最烈之时，隐瞒身分的魔王与瓦伦丁公主相爱并诞下双子。这正正成为母亲与兄妹苦难的源头，认为爱女背叛自己的瓦伦丁王自此性情大变，暴戾可怖，对嫡孙也是百般折磨。

对这所谓的亲生父亲，薇尔维特毫无好感。拥有魔武"魔眼"的魔王丝毫不惧死之女王，却对自己的爱女无可奈何。最后，薇尔维特心不甘情不愿地跟着魔王离开了冥界，而一直躲在一旁窥视的斯卡迪也因此得知他们间的真正关系。

回到人间界的薇尔维特迫不及待地打开叙事诗，优美的诗句描述了终焉的五大灾难。

<第1节>

巨炉的火焰使大地沉没
箭刃敲击深处
即见沸腾喷薄
切记留心脚下

<第2节>

邪光闪烁的六目巨兽在奔跑
救世之手引领我儿
将带走一切痛苦

<第3节>

冥府之王于死之凯旋中现世
能够威慑黑暗的
是已故之主的影子

<第4节>

灼热燃尽森林，无人可挡的奔流
将在世界树的阻挡下消失

<第5节>

蛇之王吞尽剩余的一切
于混沌与火焰中降生
将在母亲的手中沉睡
生命殆尽，终焉到来

另一方面，妖精国的锻造师——矮人布罗姆终日被罪恶感所折磨。他清楚奥斯瓦德在毫不知情的情况下究竟付出了什么样的代价，终于忍不住如实相告：必须与死之女王定下灵魂的契约，才能让魔剑发挥威力，终有一日，魔剑会使奥斯瓦德堕入冥界，成为女王的玩物。

梅尔文当即下令将多嘴的布罗姆送进冥界，随后出言宽慰奥斯瓦德，并命他出发前往魔王城侦查。忠诚的奥斯瓦德甘愿为养父牺牲一切，放下心中疑虑，很快领命而去。

武艺高强的黑剑士轻松潜入魔王城内，意外地发现魔法师斯卡提正不住煽动武将布利冈谋反。布利冈发现奥斯瓦德这位不速之客后，意图杀人灭口却反被黑剑士重创。黑剑士继续深入，顺利完成探听军情的任务，打算离开时察觉有人靠近，他连忙隐入王座的阴影之中。

走进宫殿的是身着华丽裙装的纤美少女，银色的长发柔顺地垂至腰间。她是女武神格温多琳，战场人称"奥丁的魔女"，此刻却不见其征战沙场时的杀伐决断，反倒温婉而美好。这天，格温多琳特地穿上亡母的礼服想给父亲奥丁一个惊喜，不料魔王不但没有认出服装的主人，还怒斥她花枝招展、不思进取。魔王离去后，格温多琳无比落寞地离开了宫殿，那楚楚可怜的身影让奥斯瓦德的内心升起一丝悸动……

自从得知瓦伦丁王回到人间，薇尔维特终日惶恐不安。她回想起祖父长年的迫害与虐待，至今仍会下意识地瑟瑟发抖。无人知晓瓦伦丁王究竟有何目的，但他最执着的无疑是那灭国的结晶炉，说不定这会成为世界终焉的起点。

化作废墟的亡国旧址已被妖精之国占领，战场中心的结晶炉至今仍在运转。为防瓦伦丁王再次作恶，克罗兹老师建议找回可以控制结晶炉的戒指，而这枚关键的戒指已经落入妖精手中。

薇尔维特孤身深入，潜进森林深处的妖精王宫，成功盗走戒指，却被留守王宫的妖精公主梅赛德斯发现。薇尔维特认为妖精并没有这枚戒指的支配权，没想到妖精一族却道出了震惊的实情，戒指乃受赠于瓦伦丁的王子，来历正统。薇尔维特对因格威这番作为万分不解。事态紧急再不容她细想，只得转身就逃，强行突破。

因格威立刻要求她将戒指交还。显然，这是身在妖精国的三贤人之一通风报信，因格威的反应才会如此迅速。薇尔维特无法理解哥哥与那三个魔法师究竟在策划些什么，她一口拒绝了因格威的要求。

无奈之下，因格威只好暂时放弃戒指，心中开始盘算该用什么方法蒙混过去，好让那啰嗦的三贤人闭嘴。

第二幕 | 结晶炉的戒指

围绕着能够吸收魔素的结晶炉，魔王国与妖精国的战争愈演愈烈，曾经繁荣的瓦伦丁首都早已硝烟弥漫。格温多琳携女武神大军赶赴战场，她们手持长枪，振翅飞翔，以凛凛的英姿划破长空。

在这场残酷的拉锯战中，妖精国逐渐占领上风。魔王的长女葛莉泽妲奋力顽抗，最终却因援军迟迟未到，遭独角圣骑士偷袭而身受重伤。临死前，葛莉泽妲将魔武冰枪托付给妹妹，希望她能以更优秀的战绩获取姐妹俩都不曾体会过的父爱。在格温多琳无言的泪水中，葛莉泽妲笑着闭上了双眼。

"姐姐，不必感到寂寞。用不了多久，我也将随你而去。"

悲恸欲绝的格温多琳拿起冰枪，以同归于尽之势冲进纷乱的战场。黑剑士正在战场上大杀四方，根本无人可挡。眼看魔王军节节败退，一心求死的格温多琳不顾一切地冲向仇敌，却在短兵相接的瞬间落败，幽红的魔剑抵在了她的脖子上。

"……！"早已满手鲜血的黑剑士猛然认出了曾有一面之缘的格温多琳。在一瞬的迟疑后，奥斯瓦德终于还是放开了她，奉劝她尽快退兵。

经历长途跋涉，康尼留斯终于抵达祖国泰塔尼亚。不曾想国内竟民怨载道，一派混乱。





带着满心的疑惑，康尼留斯潜入王宫殿内，却不知该如何以普卡之姿出现在父王面前。察觉有人接近的康尼留斯匆忙藏身在石柱之后，来者却叫他大吃一惊——那竟是与自己原本样貌分毫不差的假王子！在开阔的殿内，假王子自言自语的抱怨暴露了他的恶行，此人竟就是陷害康尼留斯至此的真凶。

年迈的泰塔尼亚王很快跟来，假王子殷勤表示自己愿意与亡国公主断绝关系。随后话题一转，他开始向国王探问王室代代相传的“秘术”。老国王一口否认，内心却讶异儿子为何会知晓秘术之事。待冒牌货离去，康尼留斯毅然出现在父亲面前，慌乱中，老国王发现康尼留斯背上的雷剑，顿时陷入深深的惶恐。在得知雷剑来自冥界后，国王惊慌失措地唤来卫兵，将眼前的普卡赶出王宫。

被赶走的康尼留斯万分失落，伤心地走在熟悉的街道上，惟有美好的恋人薇尔维特成为他心中一盏明灯。那冒牌货已出发前往森林，康尼留斯必须赶去阻止他对心爱的恋人胡说八道。

康尼留斯一路狂奔，没想到那冒牌货发现他后毫不惊惧，反而语气嚣张，还摇身一变为他心心念念的公主薇尔维特。看着那熟悉的身影，康尼留斯略有迟疑，但很快就在冒牌货的挑衅下愤怒地冲上前去。落败者解除了变身魔法，在康尼留斯的质问下，男子自称是薇尔维特的孪生哥哥因格威。普卡的诅咒确实出自他手，但康尼留斯被扔进冥界却与他无关。

远处传来薇尔维特甜美的呼唤，康尼留斯不敢以兽人之姿出现在爱人眼前，只得匆匆离去。

深感绝望的康尼留斯只能漫无目的地走在泰塔尼亚的街道上。从三贤人之一的宫廷魔法师威尔兹口中，他得知霍伦雪山上居住着拥有预知能力的贤龙。传说它通晓世间一切，说不定知道解咒之法。

康尼留斯抱着一丝希望，千辛万苦攀上雪山之巅，迎接他的却是痛失朋友的火龙瓦格纳。万恶的人类不但使用矮人制造的魔武屠龙、用计骗得龙成为奴仆，甚至偷走珍贵的龙蛋——失去理智的火龙迁怒于同样拥有魔武的康尼留斯，巨大的翼翅扇起飓风，喷出的火球铺天盖地。康尼留斯勉力战胜，但他并未杀死战败的火龙。为了报答他这份不忍杀戮的善心，火龙载着康尼留斯飞向天际。

火龙告诉康尼留斯，魔法大国瓦伦丁虽已覆灭，但国民并未灭亡——只是全都变为了普卡。瓦伦丁首都旧址已是魔王军与妖精军的激烈战场，同时有一个小镇藏在其地下，其中居住着大量的普卡。

谢别火龙后，康尼留斯在荒野遇到一只母普卡，终于得知解除诅咒的唯一方法：只要集齐魔法大国发行的纪念硬币，就能唤醒瓦伦丁王的巨大魔力，实现任何愿望。然而纪念硬币的数量何其庞大，这要找到何年何月？已经失去容身之地的康尼留斯别无他法，只得暂时栖身于普卡们的小镇。

争夺结晶炉一役，魔王军大败而归，格温多琳向父亲郑重汇报了王姐身亡的消息，并上交珍贵的魔武。然而冷漠的魔王并未对长女之死表现出丝毫关心，反倒更注重失利的战况。他命格温多琳接手亡姐的遗物，准备御驾亲征，一举制敌。

格温多琳无奈地传令出征，她的眼前出现一只虚像般的青鸟。青鸟自称来自于她的真实内心，残忍地指出她的真正想法。格温多琳并不是为了荣耀与胜利而浴血奋战，她只是与姐姐一样，一切都是为了得到来自父亲的爱罢了。然而魔王却把这对姐妹视作棋子，战死也许就是格温多琳的未来。被指出真相的格温多琳痛苦地悲鸣，抱着内心最后的侥幸，再次展翅飞进激烈的战火之中。

另一方面，多亏有奥斯瓦德从魔王城探回的军情，妖精大军才能大败魔王军，甚至成功击杀了魔王的长女，全军士气高昂。养父梅尔文继续向女王进言，希望将强大的魔剑投入生产，激动的他甚至对女王出言不逊，却反被女王斥责。无可奈何的梅尔文只得命令奥斯瓦德在之后的战斗中继续杀戮，以彰显魔剑的威能。随后看着那天真无知的小公主梅赛德斯，他不禁又开始打起别样的心思……

亡国荒野之上，魔王军与妖精军的大战即将再次打响。薇尔维特来到地面查看情况，一群地精忽然出现在她眼前。没多久，那把熟悉的苍老嗓音在他身后响起。

只是听到声音，薇尔维特就开始浑身发抖。深陷于恐惧与绝望的日日夜夜，让她止不住地害怕。长年累月的辱骂与虐待让薇尔维特丧失所有反抗的勇气，她跪倒在残败的枯骸面前。

瓦伦丁王十分满意，要她协



助自己夺回结晶炉，肃清世界。薇尔维特见恳求不成，灵机一动，谎称结晶炉已经熄灭，且绝不会告知其戒指的下落。瓦伦丁王闻言大惊，不再理会瑟缩的孙女，转身赶去查看结晶炉的情况。

薇尔维特连忙动身狂奔，她必须在爷爷抵达之前，率先将结晶炉熄灭。

从众普卡口中，康尼留斯得知薇尔维特竟在两军激战之时孤身闯入战场，试图关闭结晶炉，不由得大吃一惊。心急如焚的他立刻动身，却从普卡口中得知更为惊人的事实：早已死去的瓦伦丁王再次回到人世间，而他正是使魔法大国一夜覆灭的罪魁祸首。若让这位国王再次控制结晶炉，说不定会再次引来无可挽回的灾难。可究竟是什么样的国王，会一心想要毁灭自己的国家？

战争的号角响彻荒野，奥斯瓦德谨记养父梅尔文之命，势如破竹，大显神威。然而冥界死神却忽然从虚空浮现，要求他如约献上性命，成为女王的所有物。魔剑之所以拥有死神之力，代价竟是自己的生命！对于契约的内容，奥斯瓦德全不知情，只得咬牙化作鬼神，将来此索命的死神驱赶。

而在战场的外围，魔王军武将布利冈故技重施，再次拖延行军速度，试图把格温多琳也一并害死。然而魔王的亲征让全军士气大振，成功逆转局势，妖精大军被接连击溃，格温多琳更是直接冲到了妖精女王艾尔法利亚驾前。妖精国的魔法师——三贤人之一的贝尔德召来守护巨龙贝利亚，怒吼着朝女武神张开血盆大口。

那边厢，薇尔维特在战场偶遇手持魔弓的妖精公主。眼看祖父瓦伦丁王再策阴谋，薇尔维特坚决不交出戒指，随即被火红的魔弹击飞。闪烁的戒指划过一道弧线，落在正好赶到的康尼留斯脚下。尽管不愿意与小孩子战斗，为了保护薇尔维特，康尼留斯还是只能举剑相向。

康尼留斯击败梅赛德斯不久，一具眼熟的亡者尸骸缓缓踱来。他立刻认出那就是带领自己离开冥界的亡者，此人竟是早已辞世的瓦伦丁王！康尼留斯一时不察，被瓦伦丁王夺走了戒指。薇尔维特惊恐地察觉到爷爷这次回来的真正目的——已然成为虚无的他依旧痛苦而疯狂，这次不再满足于毁灭区区国家，而是要引导终焉的到来，毁灭整个世界。与瑟瑟发抖的薇尔维特不同，康尼留斯只觉狂王一派胡言，雷剑一闪，顺利夺回戒指。狂王落荒而逃，薇尔维特则向倒下的王子喃喃道谢：

“谢谢你，普卡……”

终于与薇尔维特重逢的康尼留斯此刻无比激动，却也无比悲凉。已化为普卡的他无法道出真正的身分，只得默默忍耐。然而这份忍耐，要到何时才是终点？



魔王之女格温多琳击败守护巨龙的同时，魔王军迎来全面胜利。梅尔文见势不妙，忙请求女王下令撤退，怎料魔王已携巨型魔武“魔眼”冲至女王御前。残酷的战争，从来只有胜者为王，无论妖精族所做之事是否正确，无论魔王的欲望何等丑陋，都将迎来必然的结局。魔眼发出刺眼的强光，将妖精女王的面容映得一片青白……

薇尔维特念出带有魔力的话语，催动戒指的魔力，让结晶炉彻底沉睡。在这次战争中大获全胜的魔王终于得到梦寐以求的战利品，却只能眼睁睁地看着那美妙的光芒彻底消失。

目的达成后，薇尔维特匆忙离开，普卡们也从地下小镇上来接应。然而魔王大军聚集而来，薇尔维特只得亲自吸引大军注意力，让普卡们带着那位拯救了她的勇敢普卡先行撤退。随后与女武神格温多琳不期而遇，得知她的身分后，不免多看了几眼……这个女孩就是她同父异母的妹妹，尽管素未谋面，薇尔维特内心却是五味杂陈。

“无论是魔王还是妖精女王，我绝不允许你们继续擅用结晶炉。”

成功逃离的薇尔维特首先回到普卡小镇，得知众普卡都平安无恙，她总算放下心来。接下来的难题是如此处理结晶炉的戒指，此时，丑恶的地精忽然将她与克罗兹老师重重包围，自称受命于瓦伦丁王，此番特地来此回收戒指。见势不妙，克罗兹老师挺身掩护薇尔维特逃走，却被地精无情地刺伤。

薇尔维特被迫无奈，逃走中想起了贤龙曾说过的话，脚步一转便奔向霍伦雪山。然而山巅之上，只余贤龙冰冷的尸体。火龙瓦格纳扇动巨翅，在狂风中下落，不容分说就对持有魔武的薇尔维特发起猛攻。为了让火龙冷静下来，薇尔维特告诉他自己是亲手停下了结晶炉之人。只要结晶炉不再运作，就不可能再出现人造魔石，魔武也会就此消失。

火龙将信将疑，薇尔维特拿出戒指，并告诉它这是控制结晶炉的关键。得知其中因缘，火龙提议由它保管戒指，这么一来，就连艾里昂大陆最大的野心家魔王奥丁也无法夺去。因为在多年前，魔王与火龙大战后势均力敌，火龙对这名人类大为赞赏，赠其龙血以进一步增强他的实力。自那以后，魔王的力量再无法动它分毫。

得知此事后，薇尔维特当即将戒指投入火龙大张的龙口中，继续自己无望的逃亡。

妖精森林的王宫内，得知母亲重伤将亡的妖精公主梅德赛斯失声恸哭。看着年幼不知事的女儿，已是风中残烛的女王再无可选择。弥留之际，她交代梅赛德斯切勿醉心复仇，而是要夺回攸关妖精族续存与否的结晶炉，让国家走上繁荣。最后，女王向天地交出了姓名与妖精特有的真名，祈祷寒冬与自身同去，化作魔素回归天地。

由于被死神牵制，黑剑士奥斯瓦德未能参战。眼见妖精大军大败而归，连女王都丧命于魔王之手，梅尔文不由震怒。奥斯瓦德道出了死神一事，心中升起不安：难道一直以来，养父真的都在欺瞒自己？然而对父亲的信任再次蒙蔽他的双眼，听信了梅尔文的狡辩。愚忠的黑剑士再次提剑，为养父的谋反走向血腥的深渊。

女王的离世使整个妖精国陷入前所未有的混乱．前线溃败，国务沉重，梅赛德斯却完全不知从何下手，反倒是一直辅佐女王左右的堂兄梅尔文成为国政的核心。很快，梅尔文凭着手下无人能敌的黑剑士与经验老道的政治手腕，架空了梅赛德斯的所有权力。

连日来，妖精国内发生多起独角圣骑士遭暗杀的事件。巧的



是，这些圣骑士均是反对梅尔文登位的重臣，不必多说，暗杀者自然就是奥斯瓦德了。他甚至还想直接暗杀掉棘手的新女王梅赛德斯，但梅尔文并未下达指令，反而派他前往魔法师贝尔德退隐的边境森林，希望能够得到巨龙与三贤人的协助。日渐虚弱的奥斯瓦德迈动沉重的步子，未能口头劝服贝尔德就范，只得再次举起猩红的魔剑，以屠龙的实力让他屈服。

从小看着公主长大的老臣隐约感到不妙，提醒梅赛德斯要提防独揽大权的梅尔文，最好向魔法师贝尔德寻求帮助。还不知自己来晚一步的梅赛德斯听话地前往边境森林，一只会讲话的青蛙忽然跳出，吓得她不慎把重要的魔弓落入水中。无奈之下，梅赛德斯只得允诺会为这只青蛙无条件做一件事，请求他下水捞回魔弓。

青蛙入水后，早已转投梅尔文的贝尔德出现在妖精眼前，并唤来巨龙发起攻击。所幸青蛙及时带着魔弓回到水面，梅赛德斯以强大的魔弓与巨龙博弈，一旁伺机行动的魔法师念起偷袭的咒语，却被青蛙一记蛙毒攻击打断，只得狼狈地离去。

被魔弓打得遍体鳞伤的巨龙停下攻击，表明自己只是迫不得已。善良温柔的梅德赛斯得知巨龙的惨境，竟主动向它道歉，感动的巨龙回馈她一个忠告：妖精的花园已经发生叛乱，在事情不可收拾之前，还是尽快回国为好。

大惊失色的梅赛德斯立刻出发回国，尚未得到奖励的青蛙只得一蹦一跳地跟了上去。

结晶炉成为废铁一块，让为此浴血奋战的众人倍感愤怒。嚣张跋扈的将军布利冈甚至在魔王面前出言不逊，打算亲自去抓捕薇尔维特。得知战场偶遇的女子就是罪魁祸首，格温多琳也十分愧疚，主动请缨前往边境森林追寻此人。魔王喊住了冲动的女儿，却并未说出半句关怀的话，反而交代格温多琳要对薇尔维特多加敬重，切勿做出失礼之举。

无比失望的格温多琳追上魔女，得知薇尔维特之所以夺走戒指，是为了防止亡国瓦伦丁一夜覆亡的悲剧再次上演。毫无疑问，结晶炉就是终焉预言中提及的绝望之炉。但格温多琳并不相信预言所言的“命运”，决意以武力强夺。冰枪与炎锁，两把魔武碰撞出闪烁的火光，两人势均力敌，正难解难分之际，魔王阻止了她们的战斗，称薇尔维特为他与瓦伦丁王女艾丽娅之间的爱情结晶。

当年正是两国交战最烈之时，魔王却自称与敌国王女真心相爱。薇尔维特根本不相信这番说辞，格温多琳也满脸震惊地呆立原地。这番话被最棘手的武将布利冈听去，在他的冷嘲热讽之中，薇尔维特不幸被带回了魔王城。

薇尔维特坦言戒指已经被霍伦雪山的火龙瓦格纳吞入腹中，魔王也无能为力。布利冈于是提议用薇尔维特献祭换回戒指。被奸险的臣下以丑闻要挟，魔王只能无力地看着他把爱女押走。

妖精之国林古福特内，梅尔文果真伺机发起叛乱。在森林外围，梅赛德斯与少量精兵汇合。相比大权在握的梅尔文，这点军队实在不堪一击。不知该如何是好的梅赛德斯发起了脾气，被尾随而来的青蛙斥止。身为统帅的女王一蹶不振，手下的人又怎能振奋？

指责让梅赛德斯有所领悟，凭借无比强大的魔弓，她带兵直入被梅尔文占领的宫殿深处。重重包围之下，孤军深入的梅赛德斯眼看无力回天，事态骤然生变，宫殿内忽然出现大量青蛙。自以为胜券在握的梅尔文祭出自己的最强杀手，不料奥斯瓦德却因死之女王的诅咒而惨败于梅赛德斯。

不知不觉中，奥斯瓦德已被侵蚀得双目失明，他摸索着找到了濒死的养父。梅尔文恨其不争，终于亲口说出了真相：奥斯瓦德只是他用以谋权篡位的弃子。支撑奥斯瓦德多年的惟一依托就此崩溃，万念俱灰的他再无力反抗这个残酷的世界，趁机出现的冥界死神朝他挥下冰冷的镰刀……

平息谋逆的战乱后，梅赛德斯重返王座，那只会说话的青蛙再次出现。宫殿内大量的青蛙均是服用了变身药剂的梅尔文麾下，而在暗地里帮助她的，正是眼前这只奇怪又缠人的青蛙。得知一切的梅赛德斯不免怔楞，青蛙趁机旧事重提，要求她履行诺言，完成他的请求。

青蛙自称身负强大的诅咒，需要妖精的吻才能恢复人类的面貌——才刚有些感动，这只厚脸皮的青蛙居然就对她索吻了！梅赛德斯万分尴尬，请求青蛙再给她一些做心理准备的时间。

武将布利冈已经动身押送薇尔维特上山，格温多琳眼看父王为自己的软弱无能而痛苦，回想起姐妹与母亲的奉献，倍感伤心。那聒噪的青鸟再次出现，对她说出恶魔般的耳语：“只要薇尔维特死去，你就会成为奥丁唯一的女儿，集万千宠爱于一身。”

但善良的格温多琳还是决定违抗王命，不惜放弃一切，也要把父亲从痛苦中拯救出来。

霍伦雪山之巅，火龙瓦格纳并未出现。布利冈借故支开众人，很快露出其丑陋的真面目。原来布利冈早就意图谋权篡位，此番准备杀死薇尔维特后把魔王私通敌国王女之事大肆宣扬，让魔王民心尽失。眼看着阴谋就要成功，格温多琳却及时赶到并放走薇尔维特。阴谋败露的布利冈并不把格温多琳放在眼里，甚至对她出言不逊。怒视着不知悔改的布利冈，格温多琳凛凛挺立，以冰枪手刃了这名谋反的叛贼。

临分别时，格温多琳表示自己只是不忍父亲承受失去爱女之苦，心地善良的她希望薇尔维特能够谅解父亲。追兵很快到来，格温多琳微一闭眼，果断挡在薇尔维特身前。随军抵达的魔王作势大声训斥女儿违抗王命。为了保全父亲的形象与薇尔维特的性命，她义无反顾的牺牲了自己，以叛徒的身分朝魔王军举起长枪。

在众人眼中，格温多琳已是杀害国家重臣的叛徒，加上放走薇尔维特之罪，无疑会被处以重罚。魔王决定对她施加沉睡魔法，当格温多琳再次醒来，就会无法自控地爱上唤醒她的男人，失去作为女武神的一切。面对这个残酷的未来，格温多琳一派坦然，冷漠的魔王也终于被她触动，在魔法发动前，轻拥着女儿的他终于表现出父亲的一面。

“明明你也是我重要的女儿啊……”

“父亲大人……”格温多琳释然地闭上了双眼，“您的这句话，我已等待多时。”



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划 SPECIAL FEATURE
奖杯珍藏
深度特攻

第三幕 | 癫狂的真实

妖精国内再次恢复和平与安宁，奇妙的是，新女王梅德赛斯的身边总有一只青蛙如影随形。这只黏糊糊的青蛙每天都在对她索吻，梅德赛斯坚持能拖就拖的策略，总也不肯就范。

这一天，烈火伴随狂风席卷美丽的妖精花园。扇动着足以遮天蔽日的巨翅，火龙瓦格纳来此兴师问罪。梅赛德斯从未听说黑剑士屠杀贤龙之事，不免大感吃惊。她连声道歉，宣称屠龙凶手已经被死神带往冥界。然而在龙的眼中，妖精一向奸险狡猾，难以取信，于是留下狠话：若不把黑剑士带上霍伦山巅接受制裁，巨龙的烈火将燃尽那郁郁葱葱的森林。身为女王，梅赛德斯担起责任，只身前往霍伦雪山。

在风雪交加的霍伦山巅，梅赛德斯向久候的火龙强调黑剑士已经败于自己手下。火龙感到难以置信，这样的小女孩怎么可能击败强大的屠龙剑士？梅赛德斯只得以战斗证明自己，强迫火龙承认她的实力。尽管如此，火龙依旧对她手中的魔武充满憎恨，更何况妖精国竟还有奴役龙的魔法师。但在得知梅赛德斯立志以魔武击溃魔王后，火龙果断离去，决定任由丑恶的人类与妖精自相残杀。

因担心而跟来的青蛙告诉她现阶段根本不可能战胜魔王，之后就冻得彻底晕了过去。梅赛德斯带他赶到王宫治疗，老臣提醒她，若能找回出色的矮人铸造师布罗姆，说不定真能造出胜过魔眼的魔武。但布罗姆早被梅尔文流放冥界，惟有三贤人和魔王知道如何进入冥界。三贤人之一的魔法师威尔兹正是对青蛙施咒的罪魁祸首，而他们的老巢就在泰塔尼亚首都的下水道内。

经历九死一生的薇尔维特再次回到普卡小镇，得知克罗兹老师在被地精刺伤之后一直卧床不起，心中担忧不已。此时还从被逐出魔王城的普卡侍女米丽斯口中得知，格温多琳居然被无情的魔王驱逐到森林的古城，不由得万分痛心。

深感内疚的薇尔维特亲自赶往古堡，巧遇刚把女儿安置于此的魔王。魔王不再摆出统治者的高傲脸孔，对爱女的平安十分欣喜。想起受尽冷漠的格温多琳，薇尔维特不由得痛骂起来。

就在此时，熟悉的苍老嗓音再次响起，拖动枯骸而来的瓦伦丁王嘲讽般地出现在二人眼前。见得此人，魔王不由大怒。就是这个人，杀死了他此生最爱的女人——薇尔维特与因格威的母亲、同时也是瓦伦丁王爱女的公主艾丽娅，竟是被暴怒中的生父活生生掐死的。

瓦伦丁王阴森而怨恨的声音硬是为这片静谧的森林蒙上一层恐怖的氛围。当年得知爱女与魔王私通产子之事后，瓦伦丁王彻底丧失理智，枯老的双手死死卡在女儿白皙的脖颈之上，直至她无助地窒息而亡。自此，瓦伦丁王因其丧心病狂的弑女之举而被冠上“狂王”之名。

狂王认为这一切都是魔王的错，魔王也为痛失爱人而憎恨这具腐烂的枯骸。正是剑拔弩张之际，瓦伦丁王转而命令薇尔维特攻击魔王。不住发抖的薇尔维特根本无法反抗噩梦般的瓦伦丁王，只得挥舞炎锁冲向魔王。

落败的魔王却只是诈降，趁瓦伦丁王不备，猛地伸出巨手将枯骸攥在手里。口出妄言的狂王即将灰飞烟灭，但枯骸忽然话锋一转，痛苦地喊叫起来。

“为什么、为什么她由始至终也没有诅咒吾……为什么没有祈求天罚降于吾身……！”

魔王闻言一愣，瓦伦丁王从残破的衣衫中拿去书卷，那竟是母亲亲手所写的书信。多年来，兄妹俩从来没想过，母亲居然对自己、对爷爷都没有丝毫的怨恨：

重于吾命的儿子啊
分担你的痛苦，一同走向永恒
亲爱的女儿啊
不要害怕，母爱会给你带来勇气
父亲啊
女儿的爱永远伴您身侧
将向世界复仇的人啊
望灵魂得到救赎

温柔的文字如清风一般吹散了所有的仇恨。就连狂王也为自己曾经的冲动无比悔恨，他大声叫唤，让魔王杀了自己为女儿偿命，让他从良心的折磨中解放。沉默许久的魔王最终放过了他，要他永远地活在痛苦之中。

瓦伦丁王颤颤巍巍地离去，佝偻的身影悲凉凄惨。接下来，魔王父女俩一起来到沉睡的格温多琳身旁。就算明知女儿是为了自己才犯下这种罪行，魔王还是坚持不能收回成命。薇尔维特闻言不禁苦笑：“你就跟祖父一模一样，只有在失去之后才懂得什么最可贵。”

终于苏醒过来的康尼留斯得知薇尔维特早已离去，继续栖身在这地下小镇。这一天，矮小丑陋的地精们忽然闯入小镇，强夺大家辛苦收集的纪念硬币。康尼留斯怒不可遏，正要痛下杀手，这货地精却宣称自己也是瓦伦丁人。拥有邪恶内心的普卡最终会转变为地精，成为一群恶棍，而明知强抢的硬币无法发挥魔力的地精们，竟是奉了狂王之命而来，要把硬币投入岩浆全数销毁。

纪念硬币已是普卡们最后的希望，康尼留斯立刻赶往火之国阻止这一恶行，却从瓦伦丁王口中听说了纪念硬币的来历。

当年那位和善温和的王者为了把力量与幸福传递给子民，将自己的魔力融入到硬币之中。然而最爱的女儿与人私通一事彻底击溃了老国王的善心，无可控制地成为疯狂的暴君，而后又因“背叛者”而让国家毁于一旦。为了引领终焉到来，他打算毁掉硬币取回魔力。康尼留斯决心阻止，狂王却呵呵一笑，取出了一枚龙蛋。火龙所说的龙蛋被盗一事，犯人居然就是瓦伦丁王。

由这枚龙蛋孵出的蛇龙，正是终焉预言中的“终末的龙”——雷凡坦。刚出生的它即使戴上了瓦伦丁王所赐的王冠，仍旧不敌康尼留斯的雷剑。剑戟锋锐的魔光让瓦伦丁王惊异，马上认出这把泰塔尼亚王族之剑。多年以前，康尼留斯颓老的父王亲手以此剑夺去了其父卡隆王的性命。因而这把魔武又有一个别名——“弑父之剑”。

尽管难以置信，却可以把前因后果联系起来。康尼留斯意识到在冥界的声音之主正是祖父卡隆王，而父亲的恐惧也来自这把弑父之剑。多年前，瓦伦丁大军兵临城下，卡隆王为了保护祖国，不惜使用王室代代相传的秘术，化身魔兽一举击退瓦伦丁大军。然而化为怪物的卡隆王彻底失去意识，继续在领土内大肆吞噬。最后，康尼留斯的父王不得不手刃卡隆王，并宣称将来会继续使用秘术保家卫国，以此吓退所有虎视眈眈的敌国，英勇果敢之姿历历在目。回忆往事后，瓦伦丁王抱起昏迷的幼龙，转身蹒跚着离去。

“再见了……恐怕在终焉到来之前，你我都不会再见了。”

康尼留斯成功把纪念硬币带回地下小镇，却听说泰塔尼亚举国陷入混乱。据闻国内出现了一条残暴的巨龙，为此，老国王竟残忍地下令以少女献祭。他当即启程回国。



第四幕｜狂人的执念

出人意料的是，奥斯瓦德竟以活人的身分在阴森冰冷的冥界大地转醒过来。死地上聚集了大量遭他残杀的怨灵，纷纷述说着绵绵的恨意。痛苦的奥斯瓦德落荒而逃，重逢许久不见的锻造师布罗姆。布罗姆对他的遭遇万分同情，认为由始至终都被欺瞒与利用的奥斯瓦德才是最无辜之人。

奥斯瓦德漫无目的地游走在荒芜的冥界之中，终于力竭倒地。回想自己可悲的人生，多年的忠诚与敬重最后却是所托非人，他宁可至死都不知道这残酷的真相。然而现在，一切都破灭了。目所能及之处尽是黑暗，哪里还有希望存在?

没想到，一只带着微微晕光的青鸟居然轻巧地落在奥斯瓦德眼前，随后又振翅远去。奥斯瓦德对这只小鸟感到莫名的熟悉，同时也是黑暗中唯一的光芒。他勉力站起，追着小鸟而去。

在青鸟的引领下，奥斯瓦德来到了契约之主——死之女王的宫殿。他挥剑砍向这个可怖的女人，却毫无效果。魔剑的力量来源自女王，再锐利的剑锋也无法伤她分毫。死之女王奥德特愉悦地笑了起来，曾有无数人与她签订魔剑的契约，但只有奥斯瓦德如此讨她喜爱，因此她决定维持他活人之身，留着慢慢地折磨取乐。不过现在还有一个更重要的问题，魔王奥丁——厚颜无耻的小偷再次擅闯冥界偷盗魔石，女王解开魔剑的封印，命令奥斯瓦德前去讨伐。而自暴自弃的他也听命而去。

恢复全盛期实力的奥斯瓦德轻而易举就把魔王打倒在地，正欲痛下杀手，魔王却忽然求起饶来。身为一代王者，却以带领奥斯瓦德离开冥界为条件，求他放过自己一命。

薇尔维特回到平静祥和的普卡小镇，得知克罗兹老师已经苏醒，却不顾虚弱的身体，不分昼夜地埋头研究。而侍女米丽斯得知格温多琳的情况后，决定启程前往古堡，继续陪伴在她身侧。

目送米丽斯离去，薇尔维特这才从普卡口中得知地精强夺魔法硬币一事。所幸那位持剑的普卡为他们抢回了硬币，而现在，勇敢的外乡人已经回到了祖国泰塔尼亚。听到泰塔尼亚这个词语，薇尔维特顿时想到了什么。果不其然，救下自己的那位普卡之名正是“康尼留斯”。

惟有偷偷得到普卡诅咒的因格威才能做出这种事。薇尔维特心痛不已，坐立难安的她匆匆启程，赶往泰坦尼亚，只求与康尼留斯大人再次相见。

魔王带着奥斯瓦德回到拉格纳尼瓦，并奉他为上宾。昔日在战场杀戮同胞的仇敌出现在魔王城内，让众军士感到十分嫌恶，行尸走肉般的奥斯瓦德倒也不甚在意，得过且过。

这一日，魔王忽然请求奥斯瓦德为他做一件事，却被直接无视。魔王恼羞成怒，不得不继续低头恳求，答应事成之后赠送一座城堡给奥斯瓦德居住。见他还是不为所动，又追加了珍贵的魔武冰枪与自己的亲女儿——格温多琳。奥斯瓦德立刻想起了昔日所见的那位少女，终于答应了魔王的请求。

在常人看来无比艰巨的屠龙之举，于奥斯瓦德却是轻车熟路。他再次攀上冰冷的霍伦山巅，火龙瓦格纳怒极而笑，喷出灼人的火焰欲为同族报仇，却惨死剑下。藏在火龙肚中的结晶炉戒指就此落入毫不知情的奥斯瓦德手中。

奥斯瓦德拒绝交出戒指。魔王大怒，遗憾技不如人，只得忍气吞声，乖乖履行约定。

边境森林的古城内，格温多琳身着华丽裙装，躺在床上安静地沉睡着。只需一眼，奥斯瓦德就明白此人正是指引他走出冥界的青鸟——光芒与希望。

然而无论如何等待，始终不见格温多琳醒来，这让奥斯瓦德不知该如何是好。侍女米丽斯情急之下不慎说漏了嘴，惟有亲吻才能解除这个沉睡的魔法。奥斯瓦德闻言就要照做，米丽斯匆忙阻止并告诉他实情：受沉睡诅咒的影响，格温多琳将强制性地爱上第一个把她吻醒的男人。没想到奥斯瓦德听说此事后，竟停下了吻醒她的举动。他不希望任何人夺走格温多琳应有的自由。



可终日不醒也不是办法，奥斯瓦德打算动身寻找解咒之法。就在此时，魔法师斯卡迪忽然出现并成功偷袭，他掳走沉睡的公主，却没认出眼前人正是大名鼎鼎的黑剑士，还让他转告魔王，自己已将他的女儿带走。

泰塔尼亚王国内正因巨龙的肆虐而大乱，三贤人以此威胁老国王，要他交出王族的秘术。同时得知魔王的私生女薇尔维特也正赶往此地魔法师不禁想要利用这个女孩要挟卑鄙的魔王。但瓦伦丁所制的魔武炎锁能力超凡，于是逼迫泰塔尼亚的老国王配合他们，引君入瓮。

这还是薇尔维特第一次拜见老国王，她表现得落落大方，文质兼备，只求能见康尼留斯王子一面。老国王看着气质不凡的亡国公主，终于幡然醒悟，但一切已经太迟，只能看着邪恶的魔法师假意带她去见康尼留斯，实际却是引往巨龙的大口。

在潮湿阴暗的下水道，薇尔维特方知这竟是一个陷阱。在三贤人与巨龙的围攻之下，她不幸落败，被铁锁悬挂在半空。魔法师向她娓娓道出事情原委，将康尼留斯变为普卡的确实是因格威，一切都是为了让他化为王子模样，骗取王族代代相传的变身秘术。利用这个秘术，就能将卡隆王从冥界召回，引领终焉清洗这个岌岌可危的世界，并最终由三贤人登基为王。

薇尔维特啼笑皆非，这简直是痴人说梦，终焉后世界毁灭，怎么可能还有人能够成王?

没想到斯卡迪居然拥有薇尔维特缺少的最后一段叙事诗：

那并非结束
生灵将重获新生
新生世界会迎来
两位让终焉停息的无冕之王

据叙事诗所述，终焉是旧世界的毁灭与新世界的开始。三贤人认为世界不会就此灭亡，反而能借此机会一举登顶。正是为了这个目的，他们决心引来终焉。在魔法师的咒语之下，薇尔维特渐渐无力，沉重地闭上了双眼。

为了前往冥界寻找锻造石布罗姆，天真的梅赛德斯通过外交手段踏上泰塔尼亚的领地，希望能寻求三贤人的帮助。没想到这又是个陷阱，被打得措手不及的

梅赛德斯勉力反抗，眼睁睁看着忠心的老臣被敌人抓走。

梅赛德斯以魔弓击败无数敌人，一路直冲进下水道深处，成功找到了魔法师贝尔德。以赦免叛逆之罪为条件，善良的梅赛德斯希望他能主动说出出入冥界之法。魔法师却故技重施，召来悲哀的巨龙迎敌。但这次巨龙却奋力抵抗，心脏受到枷锁的紧缚，它痛苦地瘫倒在地。见此恶行，梅赛德斯愤怒的魔炮击向邪恶的魔法师，绝不再饶恕这个丑恶的人类。

这一次，贝尔德召来泰坦尼亚的侍卫围攻梅赛德斯，一直伺机行动的青蛙却趁机施咒让他变成了一只普卡！惟有瓦伦丁的王族能够发动普卡的诅咒，青蛙的真正身分不言而喻。看着灵活的手指变为兽爪，贝尔德目瞪口呆。

"青蛙……你居然为了我，伤成这样……"

无比感动的梅赛德斯抱起遍体鳞伤的青蛙，情不自禁地落下一吻。

华光拭去了青蛙丑陋的外表，英俊的男子出现在面红耳赤的梅赛德斯眼前。薇尔维特的孪生哥哥——因格威终于恢复原貌，但他必须立刻离开。突如其来的离别让梅赛德斯手足无措，因格威宽慰这位小小的女王，内心也有不舍，但他却必须完成自己的目的。他对梅赛德斯充满信心，坚信她能够成为真正的女王。

直至此时，梅赛德斯还不知道他的名字。

"我是因格威——"男子停下离去的脚步，微微回头，"别担心，我们还会再见的。"

与此同时，康尼留斯终于赶回已然萧条颓败的泰塔尼亚王国，在城中一隅发现魔法师威尔兹正以食人巨龙逼迫国王交出王族秘术。三贤人已经得到控制结晶炉的戒指，只要从冥界成功释放卡隆王，那就万事俱备了。

震怒的康尼留斯大声喝止这个疯狂的老者，魔法师却对他不屑一顾。康尼留斯终于明白卡隆王为何要把雷剑托付给自己，本性善良的祖父就算成为魔兽，也不希望后人重蹈覆辙，再创罪孽。

魔法师离去后，国王终于可以与儿子相认。但现在并非团聚的时候，薇尔维特生死不明，康尼鲁斯闻言大惊，连忙动身前往巨龙所在的下水道。

沿路早有三贤人布下的重重陷阱奋战中康尼留斯身受重伤。此时因格威忽然出现，要求魔法师按约定交出秘术。而自以为已得到戒指的魔法师狂妄自大，直到因格威坦白自己交给他的戒指根本就是假货。受骗的魔法师恼羞成怒，转以薇尔维特的性命相逼。因格威不欲再与之多说废话，以魔法治愈康尼留斯后，亲自将威尔兹牵制在此，为康尼留斯创造机会。

在巨龙吞食薇尔维特前，康尼留斯总算及时赶到，质问巨龙为何要成为三贤人的傀儡。巨龙长声哀叹，三贤人骗取它的信任后，在心脏缚上枷锁，使其再无法违抗他们的命令。巨龙恳请强大的康尼留斯夺走它的性命，解放这受尽折磨的灵魂。

而当薇尔维特获救醒来，持剑的普卡正要转身离去，她连忙喊住了他。

"等等……您是康尼留斯大人吧？"

康尼留斯心中一沉，恐惧自内心深处蔓延而出。他害怕挑明一切后，会痛失薇尔维特对他的爱情。康尼留斯深吸一口气，终于还是头也不回就逃走了。

另一方面，魔法师威尔兹终于摆脱了缠人的因格威，试图再次唤醒巨龙为他而战。然而濒死的巨龙不再受缚于心之枷锁，它张开血红的巨口，吞下罪恶的魔法师，与他一同离世。

奥斯瓦德也从古堡一路追到此处。看着他手中散发诡异幽光的魔剑，魔法师斯卡迪终于察觉到此人身分。不祥的魔剑叫他不禁万分感慨，多年以前，卑鄙的魔王曾纡尊降贵，假扮成仆人接近三贤人，并以花言巧语骗得冥界魔石的秘密。然而魔石是魔素的凝聚物，生命消逝后会化作魔素回归天地，循环成为新的生命。因此偷盗魔石、锻造魔武之举是多么的愚蠢。但事已至此，再无法挽回，三贤人决心引领终焉到来，肃清千疮百孔的旧世界。

奥斯瓦德只觉得这三个疯子简直不可理喻。魔法师为了嘲讽黑剑士，特地召来魔剑契约失败后化为灵体的牺牲品，却也奈何不了强大的奥斯瓦德。在黑剑士强大的力量前，斯卡迪穷途末路，只得乖乖求饶，坦白格温多琳已经被送往炎之国。

魔王曾与炎王约定，会把炎王爱慕多年的格温多琳交给他，怎知却被奥斯瓦德横插一腿。三贤人为了笼络炎之国，因此才将魔王之女送给炎王。

得知消息后，奥斯瓦德转身离去。斯卡迪阴险地一笑，两手画起复杂的魔法阵——

干净利落的一道剑光，伴随痛苦的惨叫，不可一世的魔法师命丧黄泉。多年来杀伐果断的奥斯瓦德自然不会放任这种疯子存活下去。

"你们根本就不懂弃子的感受……"

一想到那个连爱情都被束缚的沉睡魔咒，奥斯瓦德顿时紧张万分，马不停蹄地赶往炎之国。

听闻格温多琳被掳的魔王也亲自来到炎之国一问究竟。炎王欧尼吉斯亲自迎接魔王，坦白是三贤人亲手把格温多琳送到他的手上。为了让终焉实现，三贤人希望炎之国按预言起兵攻打魔王的拉格纳尼瓦，但他并无此意，只想利用沉睡魔咒的机会将格温多琳弄到手罢了。魔王听说之后哈哈大笑，嘲讽地说出魔咒的真相后安然离去……

在泰塔尼亚奢华的宫殿里，老国王为自己的懦弱追悔不已，希望优秀的儿子登基为王。然而野兽之姿的普卡又怎能登上王位？康尼留斯拒绝了这个提议，并希望自卑软弱的父亲与人心惶惶的祖国都能重新振作。

终于与祖国做出了断的康尼留斯再次回到边境森林。这是一次迟到多时的赴约，他的爱情在这里开始，也将在这里结束。不再逃避的康尼留斯向心爱的薇尔维特传达了自己的爱意，决定以普卡的身分继续活下去。薇尔维特却紧紧拥抱着不再俊美的康尼留斯，向他轻声细语地阐述着自己真诚的爱意，誓以一生相伴，不离不弃。

"无论变成什么样，您依旧是您，从未改变。我的爱也永不会变。"

康尼留斯并未失去一切。他的父亲、祖国、爱人。他从不曾失去分毫。

温暖的阳光投射在相拥的二人身上，在他们的周身勾画出朦胧而梦幻的轮廓。

妖精女王梅赛德斯成功虏获身中普卡诅咒的魔法师贝尔德，与他一同前往冥界。阴冷而恐怖的冥界大地上尽是茫然徘徊的亡灵枯骨，被活着投入这里的布罗姆因为拥有出色的锻造工艺，已被死之女王带走。得知布罗姆的消息后，梅赛德斯十分高兴，贝尔德趁机偷偷逃走。以普卡之姿擅闯这片死者大地无疑是找死，他只想尽快离去，不料却被巡视





的死神逮个正着，丧命于冰冷的镰下。

梅赛德斯孤身抵达女王的宫殿，终于找到了矮人布罗姆，死之女王却出手阻拦。布罗姆锻造出的宝石是她的心头好，区区一个活人世界的妖精女王还没有资格在冥界抢人。无奈之下，梅赛德斯只得强行突破，但在死神重重包围之下，她势单力薄，根本无力顽抗。此时，整个冥界开始开始震动起来，幽灵向女王报告，囚笼的卡隆王忽然发起狂来。惟有死之女王能够压制这只凶暴的魔兽，再顾不上矮人与妖精，她携大军匆匆离去。

安然无恙地回到了妖精国后，梅赛德斯请求布罗姆为她打造一把比魔眼更强的魔武，她不需要巨大的魔武，只需要能够克敌制胜的法宝。布罗姆沉吟道：“若能把所有的力量集中在一点一线，倒是有可能击穿魔眼。”

历经千辛万苦，终于互通心意的康尼留斯与薇尔维特誓要厮守终生。与此同时，冥界却迎来一位不速之客。因格威擅闯冥界，大言不惭地向女王借军。他以自身灵魂为代价，声称能够领军杀死魔王奥丁。察觉到因格威不惜一切的执念，女王奥德特兴趣盎然，欣然同意。

为了再见薇尔维特一面，因格威回到了普卡小镇。他为过去的所作所为道歉，希望康尼留斯能够与妹妹一起获得幸福。今天的他真诚而坦率，让薇尔维特感到疑惑。因格威与她诀别，成功得到冥界大军的他打算带着杀手锏“秘术”冲入魔王城，为多年的恩怨画上句号，随即不顾一切地率军前往北方的魔王城。

冥界大军的出现让魔王的国家一度陷入混乱，因格威成功闯到魔王的王座前。他坦言此行目的就是要杀死所谓的生父。见薇尔维特尾随而来，因格威干脆就一切的真相和盘托出。

那正是魔法大国瓦伦丁与拉格纳尼瓦王国交战最烈之时，眼看魔王军即将溃败，得知魔王奥丁是自己生父的因格威不禁动摇。自小不曾得到过父爱的他生出异样的期待与憧憬。为了保护父亲，因格威竟试图操控结晶炉，为魔王的逃生制造机会。没想到结晶炉却彻底失控，巨大的爆炸在瞬间毁灭了这个繁荣的国度，祖父瓦伦丁王直接死于这次爆炸，无辜的国民也变为诅咒的普卡。薇尔维特在魔武炎锁的保护下免于受难，罪魁祸首因格威则在结晶炉下躲过诅咒。

意识到究竟发生了什么后，滔天的罪恶感一度让因格威崩溃，对于生父的冷漠无情更是愤恨之极。因此他把戒指交给妖精之国，只为了让魔王的野心落空。

事到如今，背负重重罪孽的因格威早已做好了与魔王同归于尽的心理准备。不顾薇尔维特悲痛欲绝的哀求，他发动了泰塔尼亚的秘术。不祥与邪恶的气息瞬间聚拢在因格威周身，人类的躯体逐渐幻化为巨兽。三个丑陋的兽首上有着六只闪烁着邪光的巨目。曾经让周边国家闻风丧胆的六目巨兽，再度降临于世。

魔王与薇尔维特硬着头皮迎战，勉力将六目巨兽镇压。魔王身受重伤，而变回人形的因格威也因发动了不完整的秘术而命悬一线。在薇尔维特哀伤的怀中，因格威自嘲地笑了起来。他再没有其他希望，此时此刻不作他想，但求一死。

因格威回想起他们的另一个重担。由于饱受祖父的欺凌虐待，兄妹俩为了苟且偷生，只能当场宣称自己对母亲毫无爱意。而母亲听到这句话后，立刻落下了泪水。这一幕就像烙入了脑海中一般，因格威永难相忘。

然而薇尔维特已经知道，母亲泪水并非来自悲伤，而是无上的喜悦。她欣慰子女在紧要关头选择了一条活下去的路。让因格威痛苦多年的母亲的书信也只是残卷，薇尔维特拿出从祖父那里得到的后半部，看着那熟悉的笔迹，因格威终于明白了一切。

母亲最后的话语真诚而温暖，比起自己，她更希望所爱之人能够珍惜自己的性命。多年来的误解与怨恨造就了今日的一切，因格威为了复仇不择手段，终于踏上了这条不归路。

魔王城涌入大量的士兵，纷纷朝刺客高举武器。挡在兄妹前的魔王奥丁欲言又止，直到这一刻，他仍然无法放下身为统治者的立场与权力。所幸在千钧一发之际，普卡商人使用传送魔法，把兄妹二人送回到地下的普卡小镇，逃过此劫。

然而因格威却不辞而别，再没有出现在他们面前。

另一方面，克罗兹老师经过废寝忘食的连日钻研，终于给出了他对叙事诗的解读。按照贤龙海因德的预言，老师的解读就是正确的道路。据他所说，终焉后的世界只剩一男一女，两位“无冕之王”就是新生世界的人类始祖。在悲戚的狂风中，克罗兹老师即将咽下最后一口气。他嘱咐薇尔维特要认真领会叙事诗的真意，再亲手引领终焉的开始与结束。

而这，就是薇尔维特真正的使命。



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划 SPECIAL FEATURE
奖杯珍藏
深度特攻

第五幕 | 真假之爱

自泰塔尼亚匆匆赶到炎之国的奥斯瓦德一路杀进火山最深处，幸运地看到仍在沉睡的格温多琳。炎王尚未将其吻醒，这让他松了一口气。宣称格温多琳为妃的炎王让黑剑士这不速之客赶紧滚出火山。见炎王一副对格温多琳势在必得的样子，奥斯瓦德不由痛心。养父梅尔文、魔王奥丁、死之女王，包括自称深爱格温多琳的炎王欧尼吉斯，这些统治者全都摆着同一副嘴脸，从没有顾虑到他人的真正心意。

为了保护格温多琳，奥斯瓦德挥剑相向。屠龙剑士之名早已响彻整个艾里昂大陆，就算是最古老的炎王也不是他的对手。败在情敌手下的炎王更为嫉恨，道出实情：他从魔王口中得知，沉睡魔咒根本就没有束缚爱情的效果，就算真的吻醒格温多琳，她也会如自由的青鸟般展翅飞翔，远离自己。因此炎王宁可她保持沉睡，也不愿意将她唤醒。

相比炎王的退缩与胆怯，奥斯瓦德却安心地笑了起来。对于他来说，让格温多琳保持心之自由，就是最幸福之事。心情由阴转晴，奥斯瓦德爽快地答应为炎王求而不得的爱情做出一些补偿，将来会无条件为他完成一件事。

幽静的夜晚，古城露台外星光点点、树影重重。格温多琳在沉睡中安稳地吐息，奥斯瓦德下定决心，就算少女醒来后对他憎恨厌恶，就算她愤而离去，奥斯瓦德依然希望她醒来，让她重获自由。

“不再受任何人支配，从今往后，我会以自身的意志，为你而活……”

奥斯瓦德闭上双眼，朝沉睡的青鸟低下头去……

妖精之国内，布罗姆全身心投入到新魔武的锻造工作中，他意在改良魔弓，使其力量凝聚为一。听闻魔王军出现异动，梅赛德斯不免着急起来。而锻造也到了最后一步，需要最古老的原始之火来做淬炼。

梅赛德斯与布罗姆一同前往炎之国，整座火山守卫松散，他们轻松盗来原火，之后却遇到一具行走的枯骸。炎王与众手下被黑剑士奥斯瓦德所伤，此时正在岩浆内疗养，亡者也是趁机来此。布罗姆认出这副惨败的枯骨竟是已逝的瓦伦丁王，无比惊慌。遥想当年，瓦伦丁王为自己的爱女打造了世上第一把魔武“炎锁”，锻造师正是布罗姆。但矮人对知识的贪欲是无穷尽的，布罗姆最后竟把魔武的锻造技术传给了其他矮人，间接造就了如今的绝境。瓦伦丁王拦住试图逃走的二人，并把幼小的蛇龙唤出。凝聚了魔力的王冠让幼龙愈发强大，趁炎族休养生息之时，蛇龙吞噬了大量的原火。

在梅赛德斯地奋战下，二人总算有惊无险地回到了妖精之国。布罗姆加紧工程，终于完成足以击穿魔眼的新魔弓，他立刻请求离去。一直以来，他都对背负着魔剑诅咒与痛苦的奥斯瓦德深感愧疚，如今得知他还在人世，布罗姆决定陪伴在他身边，尽一点绵力以作补偿。

让全新的魔武带领妖精国走向胜利，梅赛德斯内心惟有此愿。她体谅布罗姆的痛苦，下令让这名稀世的锻造师得到自由。

身着华丽裙装的格温多琳再次在奢华的卧室中醒来，环顾这座略显寂寥的边境城堡。从敞开的大露台可以看到一方黯淡的天空，格温多琳却再也无法自由翱翔其中。

古堡之主奥斯瓦德走进房间，看着这个曾手刃无数同胞的黑剑士，格温多琳下意识地警戒起来。然而再多的仇恨又能如何？如今她已属于此人。与格温多琳的冷漠恰恰相反，奥斯瓦德对她温柔体贴，为她戴上自己屠龙而得的戒指。格温多琳一眼就认出这正是父亲苦苦追寻的戒指。连日来，奥斯瓦德的柔情已经开始动摇她的心。这份情不自禁不过是魔法的影响——格温多琳坚信黑剑士仍是自己的仇敌。

趁奥斯瓦德离去，格温多琳偷偷换回一身戎装，带着戒指再次回到睽违已久的魔王城。没想到昔日同胞竟对她挥刀相向，并宣称这是来自奥丁的命令。疑惑之下，格温多琳挥舞魔武冰枪，只身冲进魔王城的最深处，并与“魔王”——已被布利冈亡灵附身的奥丁重遇。

死之女王奥德特对奥丁这个魔石小偷深恶痛绝，特地派来布利冈亡灵施以惩罚。依旧对权力充满欲望的布利冈意图利用魔王的身躯登上王位，却再次被格温多琳撞破，连灵魂都被长枪击穿，灰飞烟灭。

恢复神智的魔王欣喜地收下女儿呈上的戒指，大力称赞之余，要求她回归国家。得知奥斯瓦德为了得到自己竟不惜与巨龙死斗，格温多琳厘清了自己的心意。她放下那份求而不得的父爱，决心回到那个人的身边。哪怕……这不过是虚假的爱意。

格温多琳乖乖回到古堡，耐心等待丈夫的归来，怎知奥斯瓦德却多日未归。在得知奥斯瓦德的目的地是炎之国后，受尽爱意煎熬的格温多琳不再忍耐，亲自前往炎之国一探究竟。

炎王欧尼吉斯对她的到来无比欣喜，爱慕之情满溢而出，格温多琳却不为所动。对此，炎王无比愤怒，嫉妒与空虚几乎要燃尽他的内心。他有些不屑地坦白，奥斯瓦德来此其实是为了履行曾经的约定，为他消灭终焉预言中的“终末的龙”——正不停吞噬原始之火的的雷凡坦。享有屠龙剑士盛名的奥斯瓦德至今仍未成功，如此看来情况堪忧，奉劝格温多琳还不如转投他的怀抱。

格温多琳驳斥他不堪的意图，而后不顾一切地冲向火山深处。

与幼龙缠斗多日的奥斯瓦德终于力竭倒下。显然，死之女王开始封印魔剑的力量，并以诅咒侵蚀他的躯体。蛇龙逼近眼前，剑士却动弹不得，正是命悬一线之时，格温多琳的蓝翼划破空气，散发冷气的冰枪对幼龙施以怒涛般的攻击，成功救下奥斯瓦德。心慕之人的凛凛英姿让炎王胸中的恋火再次燃烧，他揭露奥斯瓦德与死之女王间的契约并大肆侮辱，立刻激起格温多琳的重重怒火。

“炎王，若继续侮辱我丈夫，我的长枪将刺穿你的身体。”她冷冷说着，将昏迷的奥斯瓦德扶起，“在生命之火被吹散之前，从我眼前消失吧！”

眼看与魔王军的大战一触即发，妖精国正在紧张地备战。举国上下一心，对最后的大战充满信心。另一方面，魔王收下格温多琳上交的戒指后重启结晶炉，魔素被大量吸走，致使妖精的森林开始枯萎颓败。这场攸关生死存亡的战争终于吹响了号角。即便是愈发成长的梅赛德斯也禁不住地感到害怕，但回想起在困难时期陪伴她左右的因格威，内心同时亦漫起一往无前的勇气。

斗志高昂的妖精大军再次挺进亡国瓦伦丁的旧址，士气大涨的妖精军再次取得优势，战线一压再压。梅赛德斯率领部队直捣黄龙，手下却被可怖的巨大魔眼



尽数击飞。一如过往，手持魔眼的魔王无比傲慢，压根并不把小女王放在眼里，甚至对已故的母后出言不逊。勃然大怒的梅赛德斯朝他举起魔弓，红色魔石散发出炫目的光芒，誓要让仇敌一败涂地！

经布罗姆改良的魔弓竟当真成功击破魔眼的外壳！红光在空气中划过一道凛冽的直线，举世无双的蓝色魔武在巨响中粉碎。失去最强的武器，傲慢自大的魔王也只能成为无能为力的老者。在大军愤恨的吆喝中，梅赛德斯意识到，即使应大家请求杀死眼前的杀母仇人，也还会继续出现其他的野心家。既如此，还不如留他一命，让他俯首称臣。

“发誓吧，魔王。若求生，就躲在你的北方领地里，永远不要再出现在我面前；若求死，我也不会给你成为英雄的机会，将率领大军长驱直入，踏破你的领土！”

受尽屈辱的魔王乖乖发誓并领军离去。梅赛德斯终于夺回了结晶炉的戒指，宣布这场旷日持久的残酷战争真正地拉上帷幕。曾经那么幼小的妖精，终于成为万人敬仰的真正女王。

经历火山之战，奥斯瓦德身受重伤，暂时只能待在古堡静养。格温多琳忍不住向布罗姆打探起死之契约一事。矮人欲言又止，最终还是奥斯瓦德蹒跚着走来向她坦白一切。感叹于丈夫可悲的身世与遭遇，格温多琳更多的是痛心。尽管这副残破的身躯无时无刻都在承受诅咒的折磨，但对于格温多琳明显的转变，奥斯瓦德仍感到身心雀跃。

眼看着关系能有进一步的发展，传令的女武神忽然飞进露台，向格温多琳传达最新战况。新的妖精女王梅赛德斯带领大军成功击溃魔王军，奥丁虽无大碍，戒指却再次被妖精夺去。奥斯瓦德得知格温多琳献出了定情信物，顿时大受打击，深陷绝望，转身自嘲地苦笑：

“原来……我也不过是被玩弄于鼓掌之间的小丑罢了。”

格温多琳看着他的背影消失，万分着急。尽管如此，她仍决定再以魔王之女的身分奔赴战场。内心的青鸟再次翩然现身，让格温多琳一扫迷茫，飞向妖精的森林，以魔武冰枪之力冲进女王的宫殿。与此同时，悲哀至极的奥斯瓦德缓慢行走在葱郁的林间，自小便惨遭欺瞒与背叛的他，终于被自己所爱之人施以最后一击。爱着不爱自己之人是那么痛苦，而被不爱之人所爱的格温多琳，又该是多么痛苦呢？冥界死神从虚无中走出，对已放弃抵抗的他挥下死亡的长镰——

单枪匹马的女武神格温多琳从妖精女王手中夺回重要的戒指后急忙赶回。没想到，等待着她的却是让人浑身发冷的噩耗……

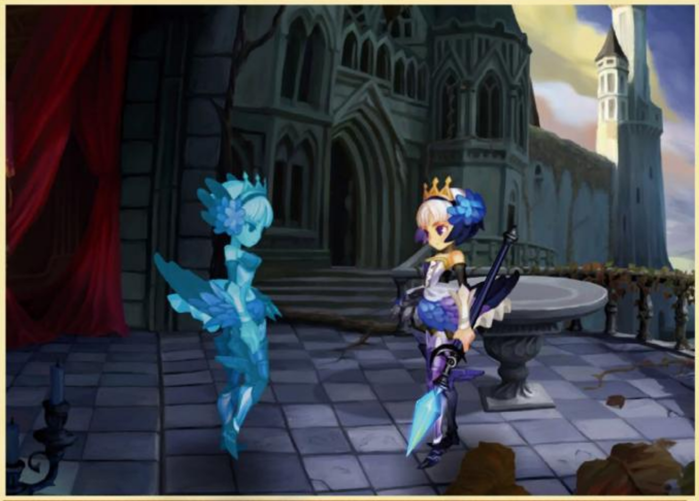
义无反顾的格温多琳决定前往冥界救回奥斯瓦德。那是只有亡者可以涉足的世界，格温多琳却十分清楚——父亲魔王通晓出入冥界的道路。魔王城内，魔王死性不改，认为忠诚的格温多琳此行是为了再次上交戒指，没想到一向言听计从的女儿却出言拒绝，格温多琳要以戒指换取前往冥界的方式。

无奈之下，魔王只得带她进入冥界。死亡之地遍布亡灵与尸骸，黑暗无处不在，心系丈夫的格温多琳一往无前，一路扫荡至死之女王处。看格温多琳千里寻夫，女王不屑一顾，宣称奥斯瓦德早已属于自己，格温多琳才是他们间的“第三者”。

无所畏惧的女武神以闪烁着寒光的冰枪朝嚣张跋扈的死之女王施以致命一击，死之女王终将消失。作为冥界与人界的桥梁，冥界将在她死后成为彻底封闭的地狱。弥留之际，死之女王留下了阴冷的话语：“啊啊，你看你放出了什么样的怪物……”

在魔王奥丁的救助下，夫妇两得以回到人世间。女王之死彻底封锁了冥界，再无人可盗得蓝色魔石，但只要拥有能够人工制造红色魔石的结晶炉，一切问题也会迎刃而解。可实际上，格温多琳由始至终都不打算交出戒指，对于她来说，那已经是无可替代的重要事物。哪怕内心的爱意源于魔法的虚幻，她也不会再有丝毫的迷茫。

最终，未能对亲生女儿痛下死手的魔王只能颓败地放弃，做了身为人父所能做的最后让步。格温多琳与奥斯瓦德历经重重磨难，终于得以互诉衷肠，并许诺永不分离……



第六幕 | 终焉

交错的命运最终拼凑出终焉的全貌。不可逆转的齿轮开始转动，再没有什么能够停下灭亡的脚步。

不辞而别的因格威只身行走在战乱才平息不久的瓦伦丁荒野上。早已解开了六目巨兽的形态，秘术却仍在不停侵蚀着他的躯体与意志。嗜血残暴的欲望就像名为绝望的蛇，紧紧地缠绕着他的心神，因格威明白自己已是朝不保夕，在这最后的时刻，他决心拼尽最后一丝理智，阻止祖父瓦伦丁王的阴谋。

由于魔王重新唤醒了结晶炉，瓦伦丁王可以直接以旧主的身分对结晶炉下达命令。在他疯狂而苍老的嗓音中，结晶炉发出诡异的亮光。无数的魔素自四面八方飞来，成为贪婪与欲望的养分。一道强光自结晶炉顶部射出，径直击穿浑浊的苍穹。失去生命之源的大地很快干涸，进而龟裂、崩溃。

在瓦伦丁王得逞的大笑中，因格威缓步走近。暌违多年的亲族重逢，却只有嘲讽、冰冷与陌生。再没有多余的话语，因格威深吸一口气，任由千疮百孔的身体膨胀起来——

与此同时，因格威发动的秘术也穿透地面，对阴冷的地底世界产生影响。多年来拼死克制欲望的卡隆王蠢蠢欲动，饥饿与渴望再次窜进意识，曾几何时的杀戮快感正不断蚕食他最后的人类意识。

死之女王的死亡让镇压与克制不复存在。冥界死神纷纷聚拢，尊力量为至上的它们决定拥护卡隆王成为冥界之主。再没有枷锁与笼牢，让人胆战心惊的六目巨兽终于从黑暗中走出，腐肉与白骨组成了新的可怖面貌。彻底失去人性的卡隆王决心将死亡与毁灭带到艾里昂大陆的每一个角落，召集亡灵大军进军人世。而已然成为亡者的三贤人之一贝尔德也现身进言，建议它利用死神自由来往两界的力量冲上地面。

冥界大军浩浩荡荡，挥之不去的死亡阴影冲破枷锁。首当其冲的自然就是与冥界相邻的魔王领地拉格纳尼瓦。原本“魔眼”的最大目的正是抵达终焉预言中所述的亡灵大军，然而魔眼已被魔弓粉碎，老迈的魔王奥丁再无力回天，只能在顽抗中眼睁睁看着自己的子民尽数死于亡灵手中。

最终一派死寂的国家只余他一条性命。孤独的王座上，魔王颓然而自嘲地看着无数的敌人涌现，直到看到自己的嫡长女葛莉泽妲以亡灵的姿态出现。人之将死，魔王终于觉悟自己为人父的失败。他轻轻拥抱着女儿的亡灵，淡然地接受了终焉的命运。

生命之源的枯竭使大地分崩离析，历史悠久的炎之国也未能幸免，即将沉入波涛汹涌的大海。终焉预言正在实现，炎王欧尼吉斯别无他法，只能如预言所说，率领火焰大军挺进大陆。然而若预言真有其事，这支火焰大军将被“世界树”所阻挡，功亏一篑。

炎王却嗤笑着认为世间根本没有所谓的世界树。为了证明这一点，他下令全军冲向妖精之国林古福特，誓要烧尽所有树木。赶在国家沉没之前，熊熊烈焰倾

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划 SPECIAL FEATURE
奖杯珍藏
深度特攻

巢而出，卷向无辜的绿茵之地。

而在边境的古城上，格温多琳看着天地异变，黑压压的冥界大军如潮水般涌来，故乡拉格纳尼瓦已然覆灭。哀痛之中，她也担忧着只身外出调查的丈夫，嘱咐布罗姆与侍女米丽斯赶紧避难后，她决定带上魔武出发搜寻。

目送众人离去后，格温多琳正打算展翅离去，王姐葛莉泽妲忽然出现在她眼前，并径直向她走来。格温多琳怔愣在原地，王姐的灵魂很快穿透她的身体，那把耳熟的嗓音在她耳际响起：

“……击碎它的王冠，别忘了你在叙事诗中的使命。”

待她回过神来，葛莉泽妲的灵魂已消失不见。亡者与枯骸侵入古堡，格温多琳厌恶地退后一步，纵身跃下露台，展翅飞去。

●六目巨兽

失去自我的因格威不但未能阻止祖父的狂念，反而被趁乱逃离冥界的魔法师贝尔德操纵，正以六目巨兽之姿大肆破坏，康尼留斯呼唤着他的名字，在巨兽发狂的攻击中灵敏地闪避。贝尔德嚣张地笑了起来，康尼琉斯的父王在手刃卡隆王后出于悔恨与愧疚之心，下令研究出控制六目巨兽的方法，而今，操控之法已落入丑陋的亡者手中。

康尼留斯出离愤怒，哀痛因格威可悲的命运。他的魔武“雷剑”正是多年前降服六目巨兽的武器，今天，他同样要以此终结这嗜血的巨兽。在铺天盖地的烈火、寒冰与剧毒中，康尼留斯敏捷地跳跃着，雷剑如电的剑光不住在毒雾中闪烁。

薇尔维特赶到时，康尼留斯已身受重伤，昏厥在地。但他终于还是击败了六目巨兽，因格威再次恢复人形。结晶炉仍在无限地吸收世界生命，若无法阻止，曾经丰饶的艾里昂大陆终将沉入海中。因格威命若悬丝，即将西去，他最后提示薇尔维特，母亲身为预见未来之人，也已经把化解之法留在了最后的书信中。信中内容是在提示她反过来利用结晶炉逆转运行，将生命之源的魔素送回到大地。

事不宜迟，薇尔维特随即在哀痛中下定决心。因格威也向解放了自己的康尼留斯道谢，目送二人离去。三人都明白，这将是永恒的死别。

苍凉的荒野中，因格威静静地闭上双眼，迎接即将到来的死亡。脑海中忽然出现那位娇小可爱却勇敢果断的小小妖精，他不禁自嘲地笑了起来。

●死之王

在亡灵大军的簇拥下，满身腐肉的卡隆王徘徊于祖国泰坦尼亚的领土，沉醉在破坏带来的腥甜快感之中。忽然，死之女王的不祥气息让他浑身颤抖起来。拥有女王力量的黑剑士奥斯瓦德出现在他的眼前，毫不畏惧地直视着他。

在终焉的预言中，能够杀死卡隆王的只有死之女王的影子，奥斯瓦德显然就是这位命定的克星。尽管如此，卡隆王略无忌惮，因为除了终焉预言，它还身负泰坦尼亚王族的诅咒。历代泰坦尼亚王无一例外，均是死于王族之手。惟有同族相残能够带来的灭亡，此时反倒成了它最强的盾牌。

看着朝自己高举魔剑的无畏青年，卡隆王狂妄地大笑起来。

然而谁也没有想到，骁勇善战的黑剑士不但以死之女王的力量破解了它不断重生的诅咒，最后还成功粉碎它枯败的头颅，猩红的长剑刺穿它怦怦跳动的心脏——就如终焉预言所述，冥界之王终将因黑暗的影子而死。

卡隆王难以置信，身为泰坦尼亚王的他绝不可能死于籍籍无名的战士之手。他猛地反应过来，探问奥斯瓦德的生父究竟是谁。而身为弃婴的奥斯瓦德从未见过生父，只从贤龙海因德口中听说过那个名字——

“埃德加。”

造化弄人。卡隆王恍然大悟，感慨万千。埃德加正是它的王长子，因爱上平民之女而被逐出王宫，知晓王族诅咒的卡隆王视这个儿子为潜在危险，竟残忍地派杀手追杀埃德加夫妇。万万没有料到，埃德加已留下一子，并辗转被妖精国的梅尔文救下，养大成人。

惟有泰坦尼亚王族血脉能够杀死王，惟有死之女王的黑暗能够刺穿不死的诅咒。寻遍苍茫世间，也只有黑剑士奥斯瓦德一人具备这两个苛刻的条件，并在终焉的指引之下成就它的结局。卡隆王长叹一声，化作浑浊粘稠的阴影，消逝于天地间。

奥斯瓦德得知一切，同样震撼不已。多年来，他自以为冷酷的父母竟一心保护自己；而亲口承认将他当做弃子的养父，也确实花费多年心思将他抚养成人。本以为只有绝望与痛苦的人生中，究竟隐藏了多少真心与爱意？

怀抱一丝迷茫，奥斯瓦德再次在终焉中启程。

●灼热

在火焰大军毫不留情的侵攻之下，妖精的森林化作一片火海，曾经的绿草与树木尽皆成为灰烬。妖精女王梅赛德斯看着满目的焦土，意识到自己已是世上最后一只妖精。

而彻底击溃她精神世界的最后一根稻草正是因格威的遗体。那个让她日夜思念的人卧坐在烧焦的树桩旁，安静地闭上了双眼。梅赛德斯落在他的身侧，仿佛在一瞬间变回那个无助而天真的女孩，止不住地恸哭起来。

在她悲恸的哭声中，毁灭森林的罪魁祸首——炎王欧尼吉斯缓缓走来，看着无一幸免的树木，他十分得意。哪怕世上真的存在着所谓的世界树，此刻怕也早已烧成焦炭。

梅赛德斯的魔弓指向嚣张的炎王，身为妖精女王，她决心守护自己的森林到最后一刻，决不轻饶侵犯领土的破坏者。炎王不屑一顾，化作由重重岩浆火焰构成的灼热化身，迎向魔弓的炮弹。

让炎王感到难以置信的是，魔弹的力量竟成功地带走他的热度，全身的灼热急速冷却，很快失去烈焰的光彩。不可一世的炎之王自知死到临头，却不知究竟是哪里出了错。在战斗中耗尽一切的梅赛德斯，也迎来最后的时刻。妖精在死亡的那一刻，会将自己的生命与姓名回归天地。她虚弱地趴在地上，轻声述说着最后的话语：

“苍天，我将名字归还……我是梅赛德斯，真名为……尤克特拉希尔……”

尤克特拉希尔——那正是神话中“世界树”之名。

看着妖精女王化作魔素飘向天空，炎王终于明白一切。他终究未能逃离终焉预言的诅咒，但仍然不相信在这个已经化作炼狱的世界里，会有人存活下来。带着嘲弄般的执念，灼热的化身支离破碎，随风飘散。

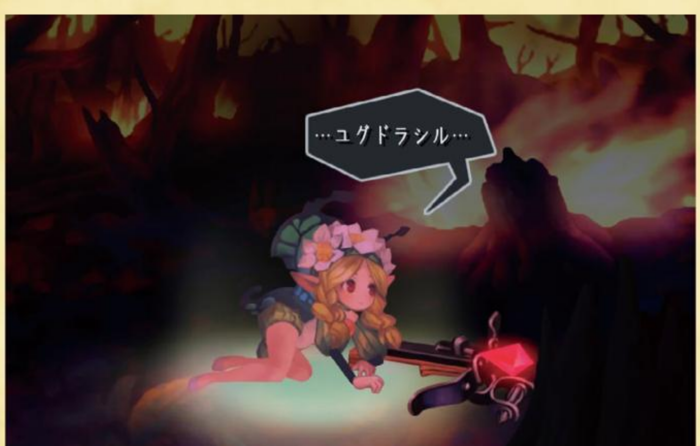
●结晶炉

薇尔维特在震动的大地上疾驰，终于来到结晶炉所在之地。魔素被不断地吸入巨炉，正孜孜不倦地削减世界仅存的生命。瓦伦丁王对她的恳求视若无睹，薇尔维特干脆跪倒在地，苦苦哀求，愿以自身性命换回世界一丝生机。看着酷似爱女的孙女，瓦伦丁王再次回忆起那完美而高贵的女儿，不禁恍惚起来。

看祖父竟有所动摇，薇尔维特赶紧动手，用魔武的攻击强行停下了结晶炉的运转。她小心翼翼，不敢破坏核心，以防当年让瓦伦丁毁于一旦的大爆炸再现人间。然而瓦伦丁王警告薇尔维特，结晶炉已被他施下新的诅咒，操控者将会变为普卡。闻言，薇尔维特绝望地昏了过去。

瓦伦丁王看着这个自小就无比碍眼的孙女，却从她姣好的容貌上看到遗传自爱女的美好容貌。他高举的枯手终究未能落下，而是淡漠地转向不再吸收魔素的结晶炉。幼龙雷凡坦已经得到足够的力量，终焉中吞食一切的最后灾难即将降临。

在瓦伦丁王的召唤之下，“终末的龙”终于出世。蛇龙雷凡坦看不到尽头的身躯窜上长空，遮天蔽日，让世界陷入一派昏暗。雷鸣闪电不断，巨大的龙嘴开始无限制地吞食世界。



●终末之龙

蛇龙雷凡坦的身躯盘旋在天空之上，每一次吐息都足以造成山崩地裂。几乎失去所有生命的大地只能疲弱地坐以待毙，等待彻底消亡的一刻。

然而在狂风暴雷之中，女武神格温多琳却在蛇龙巨大的身躯间穿梭。她扇动翅膀，岌岌可危地飞行。青鸟再次出现，与她一起慢慢靠近这足以吞食天地的庞然大物。格温多琳回想起王姐灵魂的寄语，却感到束手无力。看着不断被消灭的大地，生灵涂炭，恐怕再没有人能够幸存，让她无比悲痛。

在这样的世界里，说不定就连奥斯瓦德大人也会……

光是想象就让内心泛起刺痛，格温多琳决心与蛇龙对抗。青鸟提示无从下手的她，必须破坏蛇龙雷凡坦的王冠。而这个王冠就箍在蛇龙的头上，与巨大的龙角格格不入，正在黑暗中闪烁着微弱亮光。

那是瓦伦丁王赐予蛇龙魔力的王冠，此时却成了它唯一的弱点。瞄准王冠束出的奇妙窄口，格温多琳落在蛇龙逶迤的身躯上，一边躲避雷电的攻击，顺着蜿蜒的轨迹攀上龙首。最终，格温多琳耗尽全力、奋力一击，成功击破瓦伦丁王冠。伴随一声巨响，龙角的窄口就此断开，蕴藏其中的力量与魔力从断口中喷射而出。蛇龙发出惊天悲鸣，翻滚着落向大地，雷霆闪电不绝于耳。龙身翻卷而起的狂风将力竭的格温多琳吹飞，女武神引以为傲的翅膀已在战斗中折断，蓝色的羽毛满天飘散。失去所有力量的蛇龙迎来死亡，格温多琳也在不断地下坠。

青鸟再次出现在她眼前，欣慰地赞赏她的勇武功绩。格温多琳却感到奇怪，此时的青鸟不像是自己的内心，反而带来另一份熟悉的感觉……正在她疑惑之时，青鸟已经化为王姐葛莉泽妲的灵魂姿态，与头朝下的格温多琳相对而立。

看着格温多琳完成了她的使命，葛莉泽妲万分欣慰，无憾地前往另一个世界。而在最后一刻与王姐重逢的格温多琳在茫然之余，却也明白自己即将真正地死去。在所剩无多的这一丁点时间里，她别无他念，只希望能够与所爱之人再见一面：

“奥斯瓦德大人……”



间幕 | 最后的魔法硬币

爱丽丝合上书本，还沉浸在哀痛中无法自拔。故事书共有六本，五人交织的命运让人哀叹，最后的结局竟如此悲惨。爱丽丝伤心地把书放回到地上，忽然发现第六本书——《终焉》的封面上镶嵌着一枚漂亮的硬币，上头的纹路竟与书本中描绘的瓦伦丁纹章一模一样。

兴奋的爱丽丝跪在地上，将这枚硬币般的装饰物抠了下来。她回想起书中内容，要解除普卡的诅咒，必须凑齐所有纪念硬币，而惟有自愿赠予的方式才能发挥硬币的真正魔力。于是爱丽丝高举硬币，对空气喃喃自语，要将这枚硬币赠予可怜的普卡们，祈愿他们终将解除诅咒，恢复人形。

当然了，什么都没有发生。

黑猫对她喵了一声，听在爱丽丝耳里就像是一声嘲笑。此时楼下传来母亲的呼唤，爱丽丝于是将硬币随手放在书上，转身下楼吃蛋糕去了。而黑猫却一直盯着房间的一隅，许久之后才一步一回头地离开了房间。

空无一人的阁楼内光芒骤现，一蓝一红两只兽人自光之中走出。他们拾起那枚魔法硬币，并为心地善良的少女留下一本新的故事书，之后再度走进光之中。很快，回到阁楼的爱丽丝除了讶异硬币的消失，也会迫不及待地翻开故事真正的结局。



终幕 | 新生之歌

折翼的女武神在狂风中坠落，羽毛簌簌飘散。正是紧要关头，不详的黑影如凛冽剑风划过空气，将昏迷的格温多琳收入怀中。奥斯瓦德小心翼翼地放下爱人，无比庆幸自己能够及时赶到。然而这次飞跃已经耗尽他仅存的力量，只能拖动疲累的双脚，与格温多琳一同朝不远处的结晶炉走去。

与此同时，薇尔维特在结晶炉下陪伴着醒来的康尼留斯。她拼尽全力才使结晶炉停下运转，世间的魔素却已被贪婪的蛇龙吞了个干净。就算她可以让结晶炉逆转运行，也没有丝毫魔素供以回归大地。

一切都已结束，灭亡的绝望笼罩了昏黑的天地，崩塌的大地根本无力抵抗沉没的命运。

就在此时，奥斯瓦德抱着格温多琳，勉力走到了结晶炉不远处。透支的身体再无法支撑他的意识，很快，他也倒在了地上。大吃一惊的薇尔维特连忙靠近，与妹妹的意外重逢让她惊叹，格温多琳手上的戒指更是震动着她的内心。这枚结晶炉的戒指曾带来了无数的腥风血雨，早已不知落入何人手中，此时此刻，竟兜兜转转地再次落入她的手中。然而那又有何意义呢，既然魔素已经消失殆尽……

——不对！

灵光一闪，薇尔维特猛地想起了克罗兹老师临终所言。世上不是还有蕴含了大量魔素能量的魔石吗？那正是他们四人所持有的魔武！只要启动结晶炉，将魔武逆化为魔素回归大地，就能让世界重获生机。

哪怕要为此承受瓦伦丁王的普卡诅咒，薇尔维特也在所不惜。此时此刻，她终于领悟了自己的使命，一往无前，无所畏惧。不顾康尼留斯的阻止，薇尔维特将四件魔武投入结晶炉内，高举戴着戒指的纤纤白手，高声吟唱着最后的魔法。

灾厄的结晶炉不再是灭世的道具，反而成为新世界的契机。它将强大的魔武完全分解，化为魔素的光柱喷薄而出，直击逼仄的天空。天幕上是数不清的摇曳光点，拼凑出一片奇妙的紫色星空。

看着生命重归大地，美丽的少女终于安心地闭上了双眼。很快，她失去人类之姿，化为红色的普卡。

毁天灭地的浩劫悄然无声地过去。待黑剑士奥斯瓦德睁开双眼，四处已是毫无生机的荒芜大地。末日的世界失去了原有的色彩，惟有无数的紫色魔素如雪花般簌簌飘落。在比阴冷的死之国度更为残酷的天地之间，奥斯瓦德拖动受伤的身躯，勉力行走在

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 SPECIAL FEATURE 奖杯珍藏 深度特攻

干涸的土地之上，在他的身后，跪坐在地的格温多琳同样感到绝望。敢问在这样的世界里，他们要如何活下去？

就算如此，奥斯瓦德依旧坚强地前行，他忽然察觉到什么，迈腿跑向悬崖，又骤然停下了脚步。格温多琳在他的大声呼唤中走近，前所未有的壮丽光景映入眼中。

奇迹的起点是遥远的地平线，一派死气的大地被穿透暗云的缕缕阳光所点亮，茵茵青绿就像接连不断的海浪，自世界的彼端争先恐后地涌来。在空气中飘摇的魔素作为生命之源，带着复苏的奇迹回归世界，无论是在风中摇曳的一草一木，又或是河流如绢的蜿蜒波光，都在大肆叫嚣着自己的新生时刻。

"格温多琳，在目睹了这样的奇迹之后，"奥斯瓦德喃喃道，"我们还怎么可能就此放弃？"

就如叙事诗所说，世界的终焉如期到来；亦如叙事诗所言，奥斯瓦德与格温多琳在这片新生之地成为无冕之王。

就在这个瞬间，人类的历史翻开了全新的篇章。

间幕 | 瓦伦丁的祝福

在不知名的某处，瓦伦丁的魔法硬币堆满了整个洞窟。每一枚都散发着璀璨的光芒，把单调的岩壁映照得温暖和煦。

爱丽丝所赠的那枚镶嵌于封面的装饰物，正是两位普卡所需的最后一枚魔法硬币。耗费数千年的漫长时日，康尼留斯与薇尔维特终于集齐了解咒的硬币，不死与长生的普卡诅咒即将结束。他们唤醒硬币中的魔力，光芒褪去，头戴王冠的和蔼老者出现在他们眼前。薇尔维特万分激动，这正是尚未失去人性的善良祖父。可惜这不过是魔法的力量，是瓦伦丁王留在硬币上的一抹幻象。

历经数千年之久，瓦伦丁王强大的魔力却毫不褪色。幻象要求二人高声说出自己的愿望，这份无与伦比的力量将为他们实现任何奇迹。解除诅咒的一刻终于到来，康尼留斯却踌躇起来。长生的普卡能够永恒厮守，而人类百年之后，死亡必定将二人分开。

然而薇尔维特并未退怯。就如当年奥斯瓦德与格温多琳一般，他们历尽艰难，延续而来的人类血脉生生不息，最终构筑出欣欣向荣的人类社会。现在，轮到康尼留斯与薇尔维特勇敢地踏出这一步了，直面任何危难，让瓦伦丁与泰坦尼亚的血脉得以在新世界延续。

两人并肩站在一起，高声道出自己的愿望。瓦伦丁王所有的魔力化作最强力的祝福，刺眼的光辉充满了整个洞窟。在魔法的光芒褪去前，瓦伦丁王慈祥为他们献上最后的警醒。

恢复人类外貌的康尼留斯与薇尔维特先是对视，然后紧紧地拥抱在一起。人类的触感与温度都让他们那么怀念，彼此的吐息也成了睽违千年的礼物。对于两只兢兢业业了数千年的普卡而言，这成为一次全新的开始。

"就算是死亡，也无法将我们分开。"

而在遥远的大陆彼端，一株枝繁叶茂的大树直入云霄。其盘曲嶙峋的树根之下埋藏着魔弓的红晶，细长的根须直延伸到地底最深处。阴暗的地界上，一朵粉白小花微微摇曳，散发着温暖的柔光。有人默默地待在花朵旁，目不转睛地注视着它……



谢幕 | 旅行中的小说家

这一次，我来到名为泰坦尼亚的人类王国。

在行人熙攘的街道上，一位能言善道的商人主动叫住路过的我。据他所说，在平息巨龙肆虐的骚乱后，这个国家的街道终于恢复了以往的和平与繁荣。还没讲几句，一名身着黑衣的剑士风驰电掣地跑过，商人有些恼火地朝他抱怨了几句，剑士却头也不回，冷漠地离去了。

没多久，一位妖精——拥有彩色羽翼的金发少女轻盈地落在商人身旁，买了一个苹果。看来我的运气还真不错，那可是本地人也难得一见的妖精呢。目送小妖精飞走后，商人热情地与我攀谈起来，最近镇子里的人越来越多，生意也变得好了起来。接下来，他以暧昧的眼色示意我看向桥边，一位身材姣好的红衣美少女正在等人，从头到脚都相当养眼。然而让人吃惊的是，她最后等来的却是一只兔子般的小兽人。

"真是奇怪的品味……"商人懊恼地评价，随后又急忙搪塞着转移了话题。

他对我身上的装饰品产生了兴趣，还拿出一枚硬币来交换我的东西。据说那是瓦伦丁王国发行的纪念硬币，拥有强大的魔力，能够实现任何愿望。这一听就是个骗人的玩意，不过硬币上头的图案倒挺好看。我答应了这笔小买卖，说不定以后还可以用来做个小装饰呢？

上空忽然传来翅膀扇动的声音，来自魔王城的女武神划过天空，稳稳地落在了地上。商人一看到她就发了愁，担心起西边的战事。谈了好一会儿，我也该动身去找个地儿落脚了。临行前，商人打听我的职业，得知我是个旅行中的小说家之后，立刻殷切地希望我在小说里给他打个广告。最后，还问我正在写的书叫什么名字。也许在不久之后，大家就会听说此书之名——

《奥丁领域》。



（完）



最终幻想Ⅶ：重回巅峰

2015 年，最让喜欢日式游戏的老玩家们高兴的事，大概莫过于《最终幻想Ⅶ 重制版》的公布。据 YouTube 发布的年度报告，2015 年点击量最高的十大游戏视频中，《最终幻想Ⅶ》就占了两个，一个是 PS4 高清重制版预告片，还有一个是原版数字版登陆 PS4 的相关宣传片。在索尼 E3 发布会上，当《最终幻想Ⅶ 重制版》预告片上映时，大概全场观众都吓傻了，随后爆发的猛烈掌声与欢呼声差点把屋顶掀翻……这大概是十几年来最令人兴奋的 E3 发布会。而与此同时在电脑前收看直播的网友们，恐怕已经哭成一团了，各种弹幕视频网站瞬间炸屏了。

是的，《最终幻想Ⅶ》回来了！那款屹立于 RPG 之巅的传奇之作回来了！

这款已有 18 年历史的 RPG，至今仍然令人记忆犹新。它之所以如此深入人心，是因为所有经历过那个时代的玩家，都无法不为它感到震撼。从点阵图画面突然进入到这个充满 CG 的庞大 RPG 世界，这种亲自见证划时代产品诞生的感动是很难再有的，也因此而在我们心中留下了不可磨灭的记忆。如今这份感动即将重临——《最终幻想Ⅶ 重制版》无疑是最值得期待的 PS4 独占大作之一，也是所有老玩家都不能错过的情怀之作。

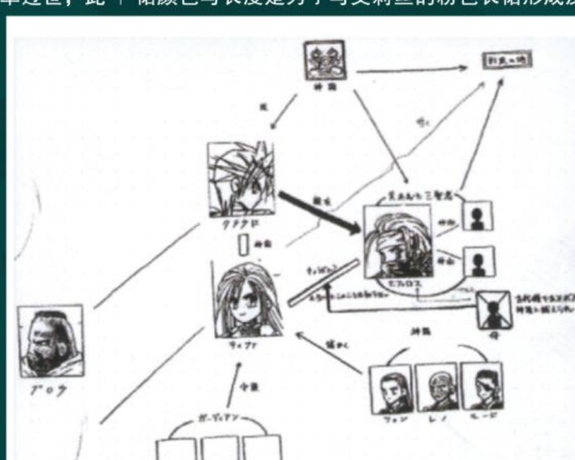
文 藤曦 编 伽蓝 美编 Juxi

故事原案

《最终幻想Ⅶ》的开发工作从 1995 年开始启动，最初是由坂口博信定下了故事梗概：围绕盖亚星球的首都——永远笼罩在黑暗之中的米德加尔，叛军与腐败的统治阶层之间的战斗，是系列玩家熟悉的主题。玩家的最终目标是摧毁米德加尔。游戏的中心主题是“生命”，此前在开发《最终幻想 III》期间，坂口博信的母亲不幸过世，此后他一直想要在游戏中更深入探讨生命的主题。坂口博信一度打算将故事背景设定为 1999 年的纽约，实现一种更接近现实的幻想氛围。这一想法后来也演变成了《寄生前夜》。据野村哲也透露，坂口博信的剧本原案更像是“一部侦探小说”。

在游戏制作中途，坂口博信退居幕后，项目总指挥工作交给了北濑佳范，而北濑佳范又指定了野岛一成重写剧本。于是游戏主题变成雪崩组织与神罗军的冲突，主角克劳德与大反派萨菲罗斯的恩怨是贯穿游戏的主线。系统方面，北濑佳范提出了极限技的概念，其强大的杀伤力配合 32 位主机才能实现的华丽技能演出效果，让玩家热血沸腾，同时也增强了战斗的策略性。

野村哲也做的首批人设只有 4 人：克劳德、萨菲罗斯、巴列特和艾莉丝。坂口博信与北濑佳范都觉得太单薄，于是野村哲也一口气又增加了 6 人，并且都设计了非常丰富的细节。蒂法的短裙颜色与长度是为了与艾莉丝的粉色长裙形成反



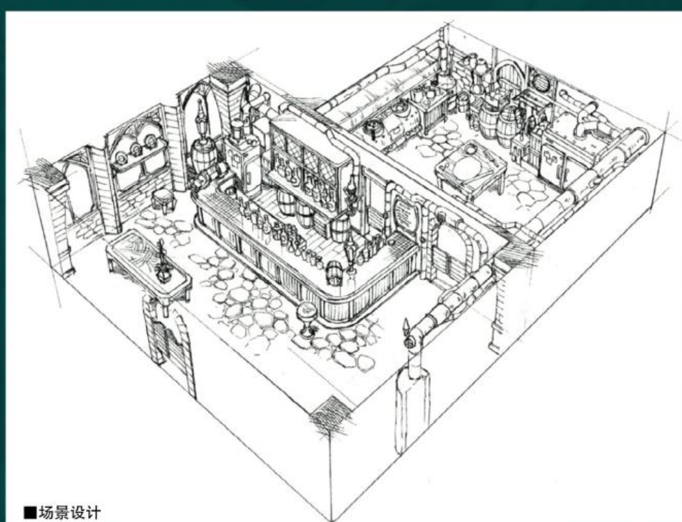
■早期的《最终幻想Ⅶ》人物关系图

差。其他如重度烟民希德、印第安风格的狮子赤红十三、盗贼忍者尤菲如月、操纵机械傀儡的凯特·西斯乃至吸血鬼风格的文森特·瓦伦汀，个个风格特异，令人印象深刻。另外野村哲也还负责了召唤兽与极限技的演出效果设计。由于人设与故事息息相关，因此他也顺理成章地参与了剧本创作。事实上，野岛一成非常容易受到插画师们的影响，不仅是野村哲也，Square 还有一些美术功底好的人，经常用插画的方式图文并茂地提出一些剧情构思，这种方式就很容易被野岛一成采纳。

虽然剧本大改，但坂口博信所提出的故事主题并未改变——围绕生态主题，讲述人类与星球分享共同的能量之源。北濑佳范据此构思了“生命之流”的概念，这不仅贯穿于故事主线，更与游戏系统巧妙结合。

当游戏内容全面联结之时，另一方面的关系却在瓦解。

Square 因《最终幻想Ⅶ》而与任天堂决裂之事是玩家们津津乐道了十几年的经典事件，其根本原因，说到底是因为任天堂在技术上过于保守。在卡带成本飙升、容量捉襟见肘、给发行商们造成巨大困难之时，仍然固执地选择卡带作为 N64 的载体，虽说任天堂的官方理由是“光盘的数据读取速度太慢，没有卡带流畅”，但实际原因可能是因为 CD-ROM 的规格主导者是索尼。更让第三方愕然的是，在任天堂正式宣布 N64 采取卡带载体之前，从未向第三方知会过这一点。而当时第三方普遍认为 N64 会搭载光驱，《最终幻想Ⅶ》也是按照 CD-ROM 的大容量为前提而开发。当任天堂宣布 N64 的卡带格式，也就断绝了《最终幻想Ⅶ》登陆 N64 的可能。1996 年初，当 Square 宣布《最终幻想Ⅶ》登陆 PS，任天堂却将其视为背叛行为，山内溥老社长公开表示任天堂不欢迎《最终幻想》，任天堂的主机永远不会有该系列。



■场景设计

将公司历史上投资规模最大的游戏押注在一台新主机上，并断绝了与任天堂的一切关系，孤注一掷的 Square 没有退路，《最终幻想Ⅶ》必须成功。为此 Square 进一步扩大了游戏的开发规模，情节进一步延伸。为了提升对各类玩家的吸引力，游戏中增加了滑雪、陆行鸟赛跑、潜水艇大战等丰富多样的迷你游戏，CG 动画的长度延长到 40 分钟。为了实现 RPG 史上的最强视觉效果，Square 动用了 120 名美术师与程序员，由日本总部与新设立的洛杉矶分部共同制作，后者主要负责制作静态 CG 场景。此外 Square 还聘请了一些好莱坞顶尖 CG 特效师，包括工业光魔美术师 Paul Ashdown（代表作有“《星球大战》系列”和“《侏罗纪公园》系列”），以及曾制作了《终结者 2》、《真实的谎言》的 Digital Domain 工作室。这一切使其成本预算增加到 40 亿日元，成为当时史上制作成本最高的游戏。索尼对这款超级大作也给予了充分的支持，将 PS 与其捆绑宣传，进行了最高规格的广告投放。



▲早期概念图中的米德加尔。



▲分镜设计



补完计划

《最终幻想Ⅶ》于 1997 年 1 月底在日本发售，首发 3 日销量突破 200 万套，创造了 PS 游戏的销量纪录。9 个月后，该作在铺天盖地的广告簇拥下登陆北美（索尼足足为其进行了 3 个月的高规格广告投放，包括在各主流电视台黄金时段轮播 3 段 30 秒广告，还有一个长达 1 分钟的电影院贴片广告），随即创造了 JRPG 在美国空前绝后的销售记录，其全球累计销量逼近 1000 万套（实销 980 万套），至今这仍是所有 JRPG 无法企及的顶点。2010 年 5 月，Square Enix 宣布随着数字版的推出，《最终幻想Ⅶ》终于突破 1000 万大关，成为有史以来惟一一款销量破千万的 JRPG。到 2015 年，本作在 Steam 上销售的数字版就达到了将近 100 万套的销量，使其累计总销量达到了 1100 万套。

不止是 Steam 版，之前推出的 PC 实体光盘版也贡献了可观的销量。这是系列历史上第一款移植到 Windows 的游戏，当时 Square 的股东认为既然已经与任天堂脱离关系，不如干脆跨平台发展，抓住更多的市场机会，《最终幻想Ⅶ》PC 版由此而来。Eidos 成为了 PC 版的发行商，因其发行的 PC 版《古墓丽影》获得了巨大的成功，在 PS 向 PC 的移植方面无论是制作还是市场影响都很有经验。其实 Square 对 PC 版的销量预



期并不高，仅以 100 万美元就把 PC 版发行权卖给了 Eidos，PC 版的制作则是外包给檀香山的一个移植团队。PC 版《最终幻想Ⅶ》于 1998 年发售，该版本存在大量的 BUG，最常见的问题是一玩陆行鸟赛跑就死机。

《最终幻想Ⅶ》发售后不仅销量势如破竹，也在各种权威组织的评奖中所向披靡。美国互动艺术与科学协会举办的首届互动成就奖，就把“年度最佳家用机 RPG”颁给了《最终幻想Ⅶ》，同时还获得了“画面杰出成就奖”、“互动设计杰出成就奖”、“年度最佳家用机冒险游戏”等奖项。几乎所有媒体的“史上 100 款最伟大游戏”名单都离不开《最终幻想Ⅶ》。2000 年在 IGN 读者票选的“世纪游戏读者选择奖”中本作得票数位居榜首。《FAMI 通》杂志 2006 年评选的“史上 100 款最受欢迎”游戏中，本作排名第二。本作还蝉联 2004 及 2005 年 GameFAQ 读者评选的“史上最佳游戏”。

2002 年，随着《最终幻想 X-2》的发布，对《最终幻想Ⅶ》念念不忘的玩家们发现，最终幻想的罗马数字后面还可以跟一个阿拉伯数字，于是对《最终幻想Ⅶ》续作的呼声开始出现。刚刚成立的 Square Enix 也发现，与其再造新 IP，还不如将《最终幻想》的每一作进行纵向延伸。《勇者斗恶龙》已经通过“怪兽篇”、“人物篇”等衍生系列赚得盘满钵满，《最终幻想》何不顺应玩家要求，为各代作品出外传呢？围绕《最终幻想》系列的“聚合体内容”计划由此而来，而作为该计划第一弹的，就是“《最终幻想Ⅶ》补完计划”。

正如野岛一成所说，“未完成感”是《最终幻想Ⅶ》的魅力所在。游戏中有太多没有交代清楚的地方，结局也令人回味无穷。全球上千万的《最终幻想Ⅶ》玩家都需要对这些内容进行补完。“《最终幻想Ⅶ》补完计划”似乎是一个双赢的产物。

《再临之子》是该计划的第一个产物，由 Square Enix 御用 CG 工作室 Visual Works 开发，以最高品质的 CG 水准，重新点燃玩家对《最终幻想Ⅶ》的狂热。同时 Square Enix 开始在手游上发力，在手游部门崛起的田畑端受命开发手游版的《危机之前 最终幻想Ⅶ》。Square Enix 决定玩个文字游戏，推出 4 部作品，缩写分别为 AC、BC、CC 和 DC。《危机之源 最终幻想Ⅶ》原本是为 PSP 开发的一个单独的《最终幻想》关联作品，后来决定纳入到补完计划，并成为其中的关键之作。当时的 SE 社长和田洋一表示，“《最终幻想Ⅶ》补完计划”将会是一个跨度十年以上的计划，到系列 20 周年之时仍将保持活跃。而如今看来他并未食言，《最终幻想Ⅶ 重制版》正以 2017 年发售为目标全面制作中。



■《最终幻想Ⅶ 地狱犬的挽歌》是补完计划中风格相对独特的游戏。

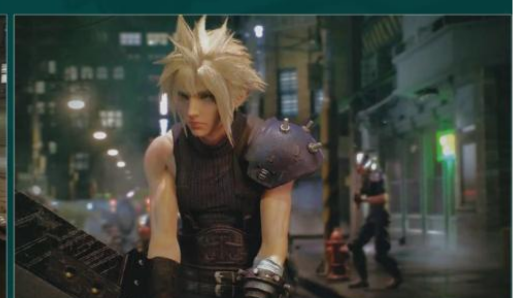




▲新老版本画面差异象征着不同时代之间的技术力。

再续前缘





在整个“《最终幻想Ⅶ》补完计划”中，SE 官方从未确认、却是玩家最关注之作的无疑是《最终幻想Ⅶ》重制版。2005 年 E3 展上，PS3 发布会的《最终幻想Ⅶ》片头重制影像点燃了玩家的期待，对于《最终幻想Ⅶ 重制版》的漫长等待由此开始。在随后的“《最终幻想Ⅶ》补完计划”相关作品中，SE 也有意无意地留下了一些线索，比如《再临之子》与《危机之源》的 credit 画面都出现了“《最终幻想Ⅶ》PS3 测试组”的字样。

尽管玩家对《最终幻想Ⅶ 重制版》的期待超过了 SE 的其他任何游戏，但北濑佳范道出了该项目难以成立的关键原因：“如果按照《最终幻想 XIII》的画面标准去做 PS3 版《最终幻想Ⅶ》，那么比该作三年半的开发周期可能还要长三四倍，所以这看起来非常不现实。”换句话说，《最终幻想Ⅶ》的内容量不是《最终幻想 XIII》所能比拟的，若按照现代游戏画面标准来做，将会是一个庞大到难以置信的史诗级工程，从成本角度实在无法承受。

虽然从感性上玩家都期望《最终幻想Ⅶ 重制版》梦想成真，但从理性上，大家都知道北濑佳范所说的原因是客观存在的，这似乎是一个无法逾越的障碍。因此之后几年虽然时不时还会冒出重制版的传闻，但通常都被当成脑残粉一厢情愿的美丽谎言，以至于当该项目正式公布之时，大家都不敢相信这是事实。

北濑佳范所说的障碍并未消除，那么为何在 PS3 上无法实现的项目，反而在 PS4 上成为可能？更高清、细节更丰富的画面，不是意味着开发规模会更大吗？

不管《最终幻想Ⅶ 重制版》最后能否顺利实现，资本市场已经对此给予积极回应。就在游戏公布之时，投资者们闻风而动，Square Enix 的股价直线拉升，瞬间暴涨到 7 年来的最高点。

野村哲也解释了《最终幻想Ⅶ 重制版》能够实现的原因：将这款庞大的重制版划分为多款游戏。“一开始，我们就知道《最终幻想Ⅶ》的内容不是单款游戏所能囊括的。我们要么将游戏进行精简，要么就是包含全部内容，但将游戏分为多部推出。最终 SE 选择将《最终幻想Ⅶ 重制版》变成一个多部曲，SE 表示每一部的内容量都等同于一款完整的大作。即便如此，人们还是很担心以 SE 如今的尿性，能否确实将如此庞大的项目真正做下来。《最终幻想 XV》从公布到发售总共过去了 10 年，那么将分为多部发售的《最终幻想Ⅶ 重制版》需要多少年？



不过也有人乐观地认为，重制版第一部将会赶在2017年作为系列20周年献礼之作发售。SE对此也有暗示。此前《最终幻想XV》在大部分时间里是处于搁置状态，而《最终幻想Ⅶ重制版》在12月份公布的预告片中已经包含了大量战斗场面，看起来已经有一定的完成度。而且PS4的开发难度比PS3低，实际开发进展可能更快。另外，SE还有不少现成的美术素材可用，比如《再临之子》的CG动画如今已可作为即时演算的3D建模运用于重制版。

《最终幻想Ⅶ》的重生，可能也离不开索尼的支持。20年前，《最终幻想Ⅶ》助PlayStation推翻了任天堂的统治，开创了十年霸业。如今PS4王者归来，与《最终幻想Ⅶ》再续前缘。作为PS4独占游戏，索尼对该作可能提供了一些资金与资源支持。在日系游戏江河日下的今天，它的存在将可能极大激活日本的家用机市场，也许它还能像20年前一样，帮助索尼再次从任天堂手中夺回日本市场？

制作人谈《最终幻想Ⅶ》开发秘话

《最终幻想Ⅶ》为Square以及PS创造了黄金时代，同时也在Square内部培养出一批顶尖制作人，在该项目中发挥重要作用的开发者们，如今都已成为Square Enix的骨干。



北濑佳范

《最终幻想Ⅶ》监督
“《最终幻想》系列”掌门人

对于北濑佳范来说，《最终幻想Ⅶ》是一款意义重大的游戏，这不仅是他职业生涯中的巅峰项目，而且在游戏开发过程中他的妻子怀孕，并在开发工作结束6天后生下了第一个儿子。这简直是他人生中最美好的时光。

“《最终幻想VI》开发完成后，我们就开始针对SFC着手《最终幻想Ⅶ》的工作，开发小组成员们开始在角色、剧本等方面提出各种提案。但由于要协助开发遭遇瓶颈的《超时空之钥》，所以《最终幻想Ⅶ》的开发工作就暂时搁置下来。”北濑佳范说，在当时的人物提案中，就有野村哲也设计的魔女，后来由于世界观改变，该形象就被搁置，并最终变成了《最终幻想Ⅷ》的魔女伊蒂雅。之所以改成黑暗科幻风的世界观，是因为当时市面上的欧洲中世纪风格RPG太多，为了给玩家新鲜感，同时实现更具真实感的演出效果，因此按照坂口博信的指示，采取了“科幻色彩强烈的现代剧”基调。

“实现更真实华丽的演出效果”是《最终幻想Ⅶ》最终决定从SFC转投PS的重要原因。画面3D化是一个已经确定的方向，开发组还专门制作了《最终幻想VI》的3D战斗测试DEMO用于研究。由于PS的3D性能有限，当时在3D化方面有两个方向需要取舍，一个是“用点阵图制作的角色在3D地图中活动”，即类似于后来的《勇者斗恶龙Ⅶ》；还有一个就是“3D多边形人物在静态CG背景中行动”，由于3D人物更有利于表现丰富的角色动作，同时CG背景的视觉冲击更强，因此决定采取第二个方案。对此当时Square内部也有很多反对意见，主要是因为大家在点阵图方面经验丰富，而在3D角色上缺乏经验。不过为了能实现真正的进化，最后还是达成了统一意见。“当时大家都以各自的方式来应对这次大变革，比如去上CG课程等。能从当时留到现在的同仁，都是成功撑过这段改革期的人。可以说这是开发方面的一个重大转折点。”

在制作3D角色/CG背景画面时，开发团队的主要参考对象是《鬼屋魔影》，即此类视觉处理方式的先锋。开发团队在此基础上还实现了一个重大突破，即“在CG动画播片过程中自由操控角色”。此外CG动画与实际画面之间也尽力做到无缝切换，最典型的就是片头动画结束后，动画中的火车与随后CG背景中的火车位置保持一致，并且让克劳德同步出现。为此开女团队花了大量时间进行微调。

《最终幻想Ⅶ》的剧本创作方式也是系列的改革。此前系列作都是由坂口博信确定故事大纲，然后再由开发人员提出形形色色的创意逐步添加到游戏中。而《最终幻想Ⅶ》由于开发规模庞大，需要进行全面统筹，于是就有了总编剧野岛一成的加入。此前他创作的《海格力斯的荣耀III》是充满悬疑推理风格的RPG剧本，于是本作也是以悬疑推理为基调。

《最终幻想Ⅶ》剧情上最大的悬疑就是克劳德的真实身分，实际上这个部分还有“过去的尼泊尔海姆”都没有列在剧本中，仅存在于野岛一成的构思中，开发组都不知道故事会如何发展，一开始还以为野岛是为了营造出悬疑色彩而故意创造了扎克斯这名角色。至于过去着重统筹剧情的坂口博信，在本作中反而花更多时间在战斗系统部分，其中至关重要的秘石系统就是由坂口博信所提出，原本其名是野村哲也提议的“天球”，但是为了“让小学生也能容易共鸣”，因此改为更简单的“秘石”。

花样百出的迷你游戏也是《最终幻想Ⅶ》的重要魅力所在，这些游戏是怎么来的呢？北濑佳范说：“如今的游戏开发者们都没有什么空闲时间，但是在当时有些同事在项目之间有一些余暇，而且也有一些新进员工，所以就让他们写一些需要专门程序的部分作为练习，比如过山车上的射击部分、潜水艇游戏等都是这样做出来的。”

▼开发阶段的早期概念图中有酷似《最终幻想VI》主角洛克的角色，以及45度视角的画面。





野村哲也

《最终幻想Ⅶ》首席人设
“《王国之心》系列”掌门人

在美术方面，《最终幻想Ⅶ》不仅是系列首款3D游戏，也是人设首次由天野喜孝换为野村哲也。过去的点阵图时代，游戏实际画面与人设插画之间的差别太大，天野喜孝的人设及插画的作用就像小说插画一样，仅仅是为玩家引导脑补的方向。而进入3D时代后，游戏能够表现更逼真的画面，人设与插画就要与实际游戏画面产生实际关联，因此就需要由野村哲也设计不那么抽象的人物。野村哲也能够得此机会的另外一个重要原因，是因为当时天野喜孝忙着在法国和纽约开画展。虽然坂口博信仍是更希望天野喜孝来做插画，无奈天野喜孝实在挤不出时间。

在此之前，野村哲也在Square内部负责点阵图的绘制工作，因此对于游戏中实际呈现的画面效果更有心得，在设计人物时会更多地考虑到游戏中的实际应用。比如在设计克劳德的形象时，他就充分考虑到“如何节省多边形数量”，原本是要采用简单的发型，但发现“这样没有主角的风范”，后来经过多版修正才确定了最后的尖刺发型。在设计艾莉丝的洋装时，也要考虑视觉效果与机能消耗之间的最佳平衡。

《最终幻想Ⅶ》是野村哲也职业生涯的转折点，他从过去普通的点阵图美工，成为了游戏开发过程中的核心人物之一，提拔他的正是坂口博信。“《最终幻想》是一个公司内任何人都可以提交企划书的作品，当时大家交的都是用电脑打的企划书，而我则是手工制作，用自己书写并添加插画的纸本。由于之前学广告传媒时的影响，所以有种‘想制作一份让人想看的企划书’的想法，坂口先生看了之后很感兴趣，某日对我说‘由你来画角色好了’。”

《最终幻想Ⅶ》的开发过程中，坂口博信将总监督的工作交给了北濑佳范，游戏的故事大纲因此重新创作，此时参与人设与世界观插画绘制的野村哲也，也因此有机会参与到故事原案的工作。实际上当时野岛一成仍在开发《龙王巴哈姆特》，《最终幻想Ⅶ》的故事大纲是由北濑佳范与野村哲也共同拟定的。从艾莉丝之死，到追寻萨菲罗斯这条故事发展主线，都离不开野村哲也的构思。作为整个故事点睛之笔的艾莉丝之死，是他在某个星期日夜晚与北濑佳范打电话时提出的……此外克劳德与萨菲罗斯之间的形象乃至武器差异，也是参考了武藏与小次郎这对经典宿敌。而萨菲罗斯与艾莉丝的原设定是兄妹，所以二者的形象有一些共同之处（比如刘海）。

在游戏开发后期，野村哲也参与了游戏的宣传工作，也就是从那时起，野村哲也这个名字才被玩家所认识。当时《最终幻想Ⅶ》的宣传素材乃至周边商品都由野村哲也把关，包括布偶之类的草稿也由他一并设计了。

“对我来说，《最终幻想Ⅶ》是一款首次能从整个游戏的骨干部分参与的《最终幻想》作品，此前《Ⅵ》因为刚好加入忍者与赌徒这两个职业，我被委任进行暗影和赛扎的角色设计，但在游戏意见方面只能通过北濑佳范传达，而从《最终幻想Ⅶ》之后我可以直接表达自己的企划，这点让我很开心。”



野岛一成

《最终幻想Ⅶ》首席编剧

通常来说，一款RPG的开发过程中，首先要有剧本才能开始其他各方面的工作，但《最终幻想Ⅶ》却是在开发中途才开始写剧本。本作开发初期阶段首先是各种开发人员将资料、人设等内容上传到一个开发专用的服务器，此时参与到编剧工作的野岛一成，就要从这些纷繁芜杂的内容中，构思出将其串联起来的剧本架构。

不仅是写剧本，野岛一成也参与了角色动作的制作，比如从高处落下的克劳德，在教堂被艾莉丝所救的场景，其中克劳德起身的动作就是野岛一成制作的（不过后来被专业动作设计团队修改了）。说起动作，开发过程中还碰到一些有趣的事，比如赤红十三的尾巴老是会陷入到墙壁中，为此特意将他的可移动范围缩小，避免他离墙壁太近。而这个问题解决后，又出现了文森特的披风总是刺来刺去的情况。

北濑佳范对于本作剧本的要求是“故事发展要平直不迂回，但其中又要带有悬疑色彩”。野岛一成参考了服务器中的设定内容，其中有一个“神秘黑衣人组织”的设定构想，于是野岛一成就以“萨菲罗斯的克隆人”的形式应用在剧本中。此外野岛一成也想过借用电影的构想来写剧本，其中最重要的灵感来源是原田知世主演的电影《穿越时空的少女》。野岛一成从中感受到一种“谜团重重的故事氛围”，于是希望将这种范围渗透到《最终幻想Ⅶ》的剧本中。他将电影的口号“前往星期六的实验室”改为“前往7年前的魔咣炉”，只不过这个灵感来源一直不为人所知……

克劳德与萨菲罗斯是野岛一成职业生涯中塑造最成功的一对宿敌，也是他本人在本作中最喜欢的两个角色。“就我个人想法而言，其他角色若说是这两人的陪衬也不为过。”野岛一成说。

至于艾莉丝之死，这是在野岛一成加入开发团队之前就已确定的方向。“正因为艾莉丝会在中途消失，所以她消失之前的场景我们才特意使用充满恋爱气氛的手法来编排剧情事件。”野岛一成说，艾莉丝的姓“Gainsbourg”取自法国歌手Serge Gainsbourg。

作为游戏中最重要的隐线主角，扎克斯的存在也是因艾莉丝而来。“艾莉丝有个初恋情人”是野岛一成心中挥之不去的设定。而后为了描写克劳德的真实身分，必须让真正的SOLDIER在故事中登场，于是就有了扎克斯这名角色。克劳德的真实身分是在编剧工作接近尾声时才确定的，而作为最大谜团存在的扎克斯，正是在开发后期阶段才决定追加的角色。“虽然故事尚未确定下来，但却必须先进行城镇与剧情事件的开发，这点让我一直惴惴不安，因为不知道要怎么写故事的结局。克劳德的真实身分就在他脱下神罗兵头盔的场景揭晓，我们首先决定的是这个场景，后来为了与这个场景做连接，才设计出其他附属剧情。按照这样做下去，才发展成最后的结局。到开发终盘为止都在不断修改剧本，我想这是只有在那个时代才能做到的事。”

野岛一成说，当年在开发《最终幻想Ⅶ》时，每天都像在走钢丝一样忐忑不安，但同时也有一种“逐步完成一部伟大之作”的充实感。野岛一成认为，《最终幻想Ⅶ》最大的魅力，也许就是“未完成感”。正因为没有正确答案，才会去思考“这种设定会如何发展？”才能制作出能引发玩家热情的内容。



《最终幻想Ⅶ》衍生作品

危机之前 最终幻想Ⅶ

Before Crisis: Final Fantasy Ⅶ

发售时间 | 2004年9月24日　**平台** | 手机

这大概是智能手机崛起之前最受关注的手游，当时日本的功能及性能冠绝全球，为FOMA机型打造的《危机之前 最终幻想Ⅶ》具有比肩PSP的画面表现，刚发布不久注册用户就超过20万，是当时SE最成功的手游之一。本作也是田畑端执导的第一款游戏，可以说是其在SE的崛起之作。

游戏发生在《最终幻想Ⅶ》事件的6年前，围绕神罗公司的秘密部队塔克斯与雪崩组织的战斗。



这是一款横卷轴的动作RPG，包含剧情模式与自由模式。本作还有在线多人模式，玩家可以召唤朋友发动魔法，同时可以三人组队游玩。在战斗广场和锦标赛模式中可以PVP。

地狱犬的挽歌 最终幻想Ⅶ

销量 超过150万套

Dirge of Cerberus: Final Fantasy Ⅶ

发售时间 | 2006年1月26日　**平台** | PS2

"《最终幻想》系列"的首款动作射击游戏，因为北濑佳范本人非常喜欢FPS，希望SE在此类型上多摸索经验。而在《最终幻想Ⅶ》中文森特是以枪械为武器，其黑暗的故事背景也非常适合动作射击游戏。作为一款射击游戏，本作也准备了在线多人模式。由于SE在射击游戏方面经验匮乏，本作存在大量硬伤，Metacritic统计的媒体评分仅为57分。不过凭借《最终幻想Ⅶ》的名气，还是卖掉了150多万套。

游戏故事发生在原作三年后，文森特受邀参加Calm复兴庆典，却遭到了不明力量的袭击……本作的主要敌人来自神秘机构Deepground，他们试图使用怪物奥米加摧毁星球上的所有生物，该机构的领导者威斯人称"纯白之帝王"。主角文森特是塔克斯的一员，他的另一个身分更令人关注，那就是萨菲罗斯的母亲露克蕾西娅的恋人。他被疯狂科学家宝条（即萨菲罗斯生父）改造了身体，后来沉睡在神罗别墅地下室，20多年后被克劳德一行人唤醒。



最终幻想Ⅶ 再临之子

销量 超过410万套

Final Fantasy Ⅶ: Advent Children

发售时间 | 2005年9月14日　**平台** | 蓝光、UMD、DVD

影片故事发生在游戏剧情结束的两年后，"星痕症候群"在世界蔓延，蒂法决定寻找隐世独居的克劳德，与此同时，号称继承萨菲罗斯意志的白发三人组出现在人们面前，他们称克劳德为"哥哥"……

本片由野村哲也导演、野岛一成编剧，自公布之日起就获得极大轰动，同时也确立了《最终幻想Ⅶ》各角色在HD时代的新形象。野村哲也原本只打算制作一个20分钟的短片，但是想法越来越多，最后决定做成100分钟的动画长片。

本片的DVD与UMD版在日本发售后，三周销售了70万套，到2006年1月即销量突破百万，之后发售的蓝光版，更是成为当时最畅销的蓝光电影。



最后密令 最终幻想Ⅶ

Last Order: Final Fantasy Ⅶ

发售时间 | 2005年9月14日

由Madhouse制作、Square Enix发行的OVA版动画，浅香守生导演，人设为阿部恒。本片是《再临之子》限定版的赠品，片长25分钟。故事围绕《最终幻想Ⅶ》中的两段回忆展开，一段是扎克斯、萨菲罗斯、克劳德、蒂法在尼泊尔海姆发生的事件，还有一段是扎克斯与克劳德逃出神罗。



危机之源 最终幻想Ⅶ

销量 超过300万套

Crisis Core: Final Fantasy Ⅶ

发售时间 | 2007年9月13日　**平台** | PSP

整个"《最终幻想Ⅶ》补完计划"中最受关注的项目，当时Square Enix制定的宣传口号就是"解开《最终幻想Ⅶ》最大的谜团"。当时SE被批在掌机策略上过于倾向NDS，本作就是安抚索尼与玩家们的核心大作，自公布之日起就被视为PSP的最大杀手锏。

本作的主角是原作隐线剧情中的关键人物扎克斯，在游戏的包装封面上故意截取了他的上半张脸，看起来酷似克劳德。在《最终幻想Ⅶ》中曾有提及、却留下许多空白的一些关键事件都在本作中得到补完。游戏讲述在某次五台地区的作战任务中发生了神罗精锐战士大量失踪事件，神罗第一精锐战士杰内西斯也在此次行动中失踪，于是神罗派出了精锐战士安吉尔、扎克斯以及有最强神罗战士美誉的萨菲罗斯前往调查。当时仍是普通士兵的克劳德、与扎克斯相恋的贫民窟少女艾莉丝、五台的忍者少女尤菲等重要角色都在本作中以更青涩的形象登场。在游戏的最后，扎克斯临死前将巨剑交托给了克劳德，并留下了一句"你是我生命和荣耀的见证"，从此克劳德就相当于扎克斯的继承者。此外，萨菲罗斯如何得知杰诺瓦的真相、如何从最强战士变成反派，都在本作中得到详细描述。

《危机之源 最终幻想Ⅶ》在系列中的影响力仅次于原作本体，在剧情与游戏系统上都对之后的作品影响巨大，包括《最终幻想XV》以及《最终幻想Ⅶ 重制版》，都在很大程度上参考了本作的系统。本作在日本发售后大幅提升了PSP的销量，最终全球销量超过310万套，是PSP史上销量最高的游戏之一。



文 初心者 美编 咕噜



PS家族2015成绩盘点

在2015年，PlayStation市面上的三大主机（PS4/PS3/PSV）可以说是处于过渡期的最后阶段。在日本地区，虽然仍然缺少杀手锏级别的游戏引爆销量，但PS4还是借助《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》、《潜龙谍影V 幻痛》和《血源诅咒》等新作实现了平稳上升。相对地，欧美市场方面则是彻底地将战线转移到了PS4。年货枪车球系列新作本世代版本的销量，均领先于上世代版本一大截。甚至一些在日本地区原本为PS3平台独占的游戏，比如《热情传说》，在欧美版发行时也增加了PS4的版本。至于掌机PSV，则是在跨平台游戏中更多地担当起“另存为”版本的载体。2015年PS家族软硬件销量如何，又有哪些不容忽视的年度佳作？下面就跟随我们来盘点一番吧。

2015年度PlayStation销量榜





●日本地区游戏销量TOP20

名次	游戏译名	平台	发行商	年度销量（套）
1	我的世界 PSV版	PSV	SCEJA	478,478
2	勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	PS3	Square Enix	456,357
3	潜龙谍影V 幻痛	PS4	Konami	421,743
4	热情传说	PS3	BNEI	369,162
5	噬神者2 狂怒解放	PSV	BNEI	342,983
6	勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	PS4	Square Enix	325,778
7	COD 黑色行动Ⅲ	PS4	SCEJA	274,270
8	如龙0 誓约之地	PS3	SEGA	242,761
9	潜龙谍影V 幻痛	PS3	Konami	234,064
10	血源诅咒	PS4	SCEJA	209,538
11	刀剑神域 失落之歌	PSV	BNEI	192,047
12	噬神者 解放重生	PSV	BNEI	164,361
13	星球大战 战场前线	PS4	EA	162,325
14	海贼无双3	PS3	BNEI	154,036
15	辐射4	PS4	Bethesda	149,367
16	巫师3 狂猎	PS4	Spike Chunsoft	145,856
17	如龙0 誓约之地	PS4	SEGA	144,798
18	第3次超级机器人大战Z 天狱篇	PS3	BNEI	144,325
19	最终幻想零式 HD	PS4	Square Enix	137,640
20	第3次超级机器人大战Z 天狱篇	PSV	BNEI	130,600

据统计，2015年日本国内的家用游戏市场规模继续呈现逐年缩小的趋势。其中，游戏软件市场规模为1909.1亿日元，硬件市场规模为1300.5亿日元，合计市场规模达3209.7亿日元，是2014年的87.1%。在日本，微软的本世代主机Xbox One依然一蹶不振，而任天堂平台的游戏则是占据了年度销量榜的前十位。但相较之下，游戏销量方面屈居第二位的PS4在降价的刺激下于年末商战也呈现出相当强劲的增长势头。而到了2016年，众多日式3A级独占游戏大作的蓄势待发，相信也会推动PS4的销量迅猛抬升。

● PlayStation系列主机年度销量（日本）

主机	年度销量（台）	增减幅度	游戏数量对比（2015/2014）
PlayStation 4	1,205,163	+28%	81/59
PlayStation Vita	959,342	−12%	164/125
PlayStation 3	188,207	−57%	69/102

（日本地区游戏及主机年度销量数据源自《周刊 Fami 通》，统计期间为 2014 年 12 月 29 日 ~2015 年 12 月 27 日，其中 PSV 销量包含了 PS TV 的销量。纳入统计的游戏均有实体版。）



●全球 PS4 游戏销量榜 TOP10

名次	游戏译名	发行商	年度销量（套）
1	COD 黑色行动Ⅲ	Activision	1074 万
2	FIFA 16	EA	696 万
3	星球大战 战场前线	EA	655 万
4	辐射 4	Bethesda	581 万
5	横行霸道Ⅴ	Take 2 Interactive	432 万
6	神秘海域 内森·德雷克收藏版	SCE	357 万
7	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Warner Bros. Interactive	337 万
8	巫师 3 狂猎	CD Projekt	315 万
9	潜龙谍影Ⅴ幻痛	Konami	302 万
10	NBA 2K16	Take 2 Interactive	298 万

2015 年，PS4 平台上共有 29 款游戏达成了 100 万套的销量成绩，其中有 4 款游戏的销量更是超过了 500 万套。从 2015 年度全球销量排名前 10 位的 PS4 游戏可以看到，除了高清重制的《神秘海域 内森·德雷克收藏版》之外，榜单上并没有 PS4 独占的游戏入围。实际上，由 NPD 统计的 2015 年全年游戏销量榜（美国）中，前 10 名也全都有在 PS4 平台上推出，但并没有任何一款游戏属于主机独占。（以上统计包括 2015 年以前发售的作品）

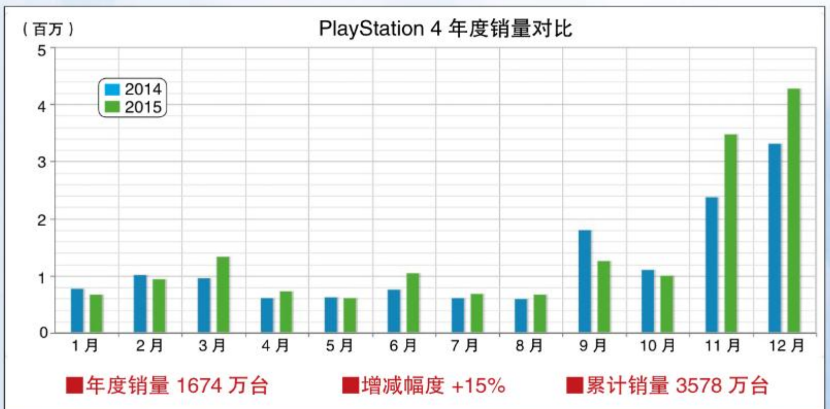
● NPD 年度游戏销量排名 TOP10

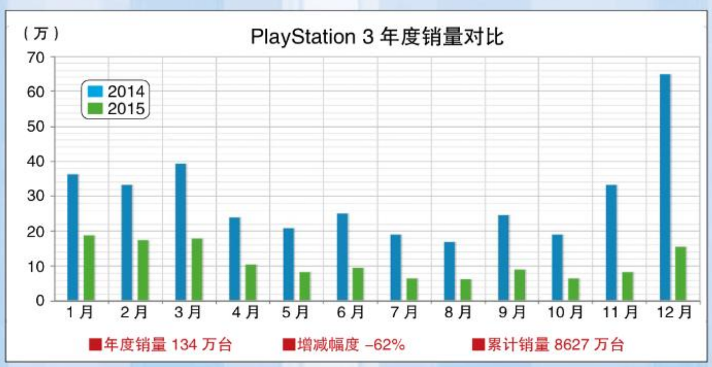
名次	游戏译名	平台	发行商
1	COD 黑色行动Ⅲ	PS4/PS3	Activision
2	麦登 NFL16	PS4/PS3	EA
3	辐射 4	PS4	Bethesda
4	星球大战 战场前线	PS4	EA
5	横行霸道Ⅴ	PS4/PS3	Take 2 Interactive
6	NBA 2K16	PS4/PS3	Take 2 Interactive
7	我的世界	PS4/PS3	Microsoft
8	致命格斗 X	PS4	Warner Bros. Interactive
9	FIFA 16	PS4/PS3	EA
10	COD 先进战争	PS4/PS3	Activision



● PlayStation系列主机年度销量（全球）

放眼全球，2015 年三大 PS 平台的硬件销量之中，只有 PS4 较上年呈现了增长的趋势，PSV 略微下跌，而 PS3 处于末期，其销量已经大幅降低了六成。因此欧美的大型游戏开发商在 2015 年几乎将研发资源完全投入到了第八世代主机之上，这一点从 PS4 全球 TOP10 销量的游戏榜中就能看出。而在日本，像是 Square Enix、BNEI 和 SEGA 这样的大手开发商，都已经在 2015 年公开了不少专为本世代研发，乃至 PS4 独占的新作，比如《勇者斗恶龙 XI》、《尼尔 机械军团》、《偶像大师 白金星光》和《如龙 6》。至于 PSV，也有着横跨两个甚至三个平台的新游戏值得期待。当然了，从 PSV“移植”到 PS4 的高清计划，在 2015 年更是颇有一不做二不休的势头，像是共斗游戏《讨鬼传》和“《弑神者》系列”，都在维持原有玩家群的基础上积极开拓阵地，在 PS4 平台上进一步发展。







●数读 PlayStation 成绩单

1850 万

据官方统计数据显示，在2014年的年末商战之中，PS4实际售出了超过410万台。截至2015年1月4日，全世界范围内的累计销量已超过了1850万台，以历代PlayStation硬件史上最快的显著速度持续增长。而PS Plus的累计会员数，也达到了1090万。

00001

SCE为纪念PlayStation诞生20周年而特制了12300台PS4，当中的00001号主机在1月23日开始进行网上拍卖。

16 个月

截至2015年3月1日，全世界范围内累计售出超过2020万台PS4。从首发以来，达到这一销售里程碑仅仅用了1年零4个月的时间。

3 月 20 日

2015 年 3 月 20 日，PlayStation 4 以及 PlayStation Vita 在中国大陆正式开售。

100 万

由 FromSoftware 开发的 PS4 独占动作角色扮演游戏《血源诅咒》，在发售不到两周时间内即突破了全球 100 万套的销量。

1200

6 月 22 日，SCE 宣布现行的 500GB 版本 PS4 将在 6 月下旬于日本率先发售。在维持原有性能的基础上，新型号 CUH-1200 系列的电力消耗节省了 8%，重量减轻了 10%，并且将硬盘盖的亮面改为磨砂材质。

5000 日元

2015 年 9 月 15 日， 在 TGS 2015 的发布会上，SCEJA 宣布将 PS4（500GB 版本）的价格降低 5000 日元，官方定价从 39980 日元降到 34980 日元（不含税）。这次及时的降价措施，以及 12 月 3 日起发售的内置 1TB 硬盘的新型号，也使得年末商战 PS4 的销售优势进一步扩大。

PS VR

同样是在 TGS 2015 期间，针对 PS4 开发的虚拟现实设备“墨菲斯计划”正式定名为 PlayStation VR。

PS Now

9 月 16 日，云端游戏服务 PS Now 正式开始运营。通过该服务，玩家只要支付一定金额，就可以透过网络在 PS4 和一些对应 PS Now 的索尼液晶显示设备上，以流媒体的形式玩到 PlayStation 3 的游戏。初期支持的游戏约有 150 款。

1000 万

截至 2015 年 11 月 22 日，全世界范围内累计售出超过 3020 万台 PS4，即在 9 个月内销量增加了 1000 万台。

3590 万

据官方统计，在 2015 年末商战期间共售出了超过 570 万台 PS4。与此同时，PS4 的软件销量突破了 3500 万套（含实体和数字版），PS Plus 新增会员数同比增加 60%。截至 2016 年 1 月 3 日，PS4 在全球的累计销量已经达到了 3590 万台。

15%

据 VGChartz 统计，在 2015 年，PS4 主机的全球总销量约为 1674 万台，比上一年度增长了 15%，而游戏软件方面的销量则是突破了 1 亿 2453 万套，累计销量超过 2 亿 530 万套。

PlayStation Awards 2015 获奖游戏

PlayStation Awards 作为官方举办的年度评奖活动，自从 PlayStation 诞生的 1995 年开始，每年都会通过官方统计和玩家投票，选出 PS 家族平台上发售的年度佳作，以表彰其突出的销售成绩和游戏素质。2015 年的第 21 届 PlayStation 大赏，不仅有传统的奖项，即根据官方统计（日本 / 亚洲合计销量）选出的白金奖和金奖，还新增了 PSN 大奖，以及为亚洲新设的特别奖，分别表彰在网络和亚洲地区销售贡献最佳的前 3 款游戏。



白金奖 Platinum Prize

累计出货 / 下载量超过 100 万套

PS4/PS3
潜龙谍影 V 幻痛
■ Konami ■动作冒险 ■ 2015 年 9 月 2 日

PS4/PSV/PS3
我的世界
■ Mojang ■动作冒险 ■ 2014 年 12 月 25 日

PS4/PS3
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城
■ Square Enix ■动作角色扮演 ■ 2015 年 2 月 26 日

金奖 Gold Prize

累计出货 / 下载量超过 50 万套

PS4/PSV
噬神者 2 狂怒解放
■ BNEI ■动作 ■ 2015 年 2 月 19 日

PS4/PSV/PS3
海贼无双 3
■ BNEI ■动作 ■ 2015 年 3 月 26 日



PS4
横行霸道Ⅴ ■Rockstar ■动作冒险 ■2014 年 12 月 11 日

PS4/PS3
如龙 0 誓约之地 ■SEGA ■动作冒险 ■2015 年 3 月 12 日

PS4
血源诅咒 ■SCE ■动作 ■2015 年 3 月 26 日

PSN 大奖 PlayStation Network Prize

网络数字版销售前 3 位

PS4/PSV/PS3
我的世界 ■Mojang ■动作冒险 ■2014 年 12 月 25 日

PSV
梦幻之星在线 2 ■SEGA ■动作角色扮演 ■2013 年 2 月 28 日

PS4/PS3
最终幻想ⅩⅣ ■Square Enix ■在线角色扮演 ■2014 年 4 月 14 日

亚洲特别奖 Asia Special Award

亚洲地区销售前 3 位

PS4
巫师 3 狂猎 ■Spike Chunsoft ■动作角色扮演 ■2015 年 5 月 21 日

PS4
横行霸道Ⅴ ■Rockstar ■动作冒险 ■2014 年 12 月 11 日

PS4/PSV/PS3
最终幻想Ⅹ / Ⅹ -2 高清重制版 ■Square Enix ■角色扮演 ■2015 年 5 月 14 日

日本玩家选择奖 User's Choice Award Japan

日本地区玩家票选前 5 位

PS4/PS3
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 ■Konami ■动作冒险 ■2015 年 9 月 2 日

PS4
横行霸道Ⅴ ■Rockstar ■动作冒险 ■2014 年 12 月 11 日

PS4
血源诅咒 ■SCE ■动作 ■2015 年 3 月 26 日

PS4
巫师 3 狂猎 ■Spike Chunsoft ■动作角色扮演 ■2015 年 5 月 21 日

PS4/PS3
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城 ■Square Enix ■动作角色扮演 ■2015 年 2 月 26 日

亚洲玩家选择奖 User's Choice Award Asia

亚洲地区玩家票选前 5 位

PS4
巫师 3 狂猎 ■Spike Chunsoft ■动作角色扮演 ■2015 年 5 月 21 日

PS4/PS3
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 ■Konami ■动作冒险 ■2015 年 9 月 2 日

PS4
横行霸道Ⅴ ■Rockstar ■动作冒险 ■2014 年 12 月 11 日

PS4/PS3
如龙 0 誓约之地 ■SEGA ■动作冒险 ■2015 年 3 月 12 日

PS4
血源诅咒 ■SCE ■动作 ■2015 年 3 月 26 日



PS Blog 年度游戏大赏 获奖游戏

如果说 PS Awards 是日本和亚洲地区的官方选择，那么 PS Blog 年度游戏（PlayStation.Blog Game of the Year Awards）则是倾向于欧美玩家的官方榜单。下面挑选了部分奖项的获奖名单，看看由 600000 票选出来的游戏是否符合你的口味吧。

最佳 PS4 游戏
1. 巫师 3 狂猎
2. 血源诅咒
3. 辐射 4
4. 潜龙谍影Ⅴ 幻痛

最佳 PS3 游戏
1. 潜龙谍影Ⅴ 幻痛
2. 如龙 5 圆梦之人
3. COD 黑色行动Ⅲ
4. 边境之地传说

最佳 PSV 游戏
1. 生化危机 启示录 2
2. 铲子骑士
3. 女神异闻录 4 通宵热舞
4. 超级肉肉哥

最佳数字版游戏
1. 火箭联盟
2. 奇异人生
3. 如龙 5 圆梦之人
4. 众往归所

最佳多人游戏
1. COD 黑色行动Ⅲ
2. 火箭联盟
3. 星球大战 战场前线
4. 宿命 掠夺者之王

文 果汁 美编 香山



本作是从原作的 β 线延伸出来的故事，正如宣传语所说，这是一个“没有拯救到她的故事”，故事氛围自然相当沉重。相较前作，本作开启不同结局的方法变得更为人性化，白金难度也降低不少。而多结局与真结局的设定让剧情依然出彩，是系列粉丝不容错过的佳作。

PS4 PS3 PSV

命运石之门0	5pb.	文字冒险
STEINS; GATE 0		日版
2015年12月10日	本地1人	对应年龄：15岁以上
下载版售价为PS4/PS3：7560日元、PSV：6480日元		无对应周边

奖杯攻略

奖杯总数	28	铜杯	10	银杯	12	金杯	5	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	15 小时左右（正常阅读速度）/1 小时左右（全程跳过剧情）
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

AVG 向来是“白金神作”的泛滥区域，本作亦不例外。相较前作取消了很多关于手机的麻烦点，而快速存读档、SKIP 功能也很完善，如果全程跳过剧情的话，一小时左右就能取得白金。下文会列出本作白金的操作步骤，方便玩家效率地取得白金。



操作菜单

键位	功能
○	确认
△	打开手机
×	关闭 / 开启对话框
□	自动阅读
L	快进
R	自动快进
SELECT	查看 Tips
START	主菜单



白金路线

注：①收到 RINE 消息或有来电时，手机都会有铃声响起，选择自动快进的话收到 RINE 时也会自动停下来，不必担心错过；②本路线列出的结局顺序除了能顺利白金外，也是推荐观看的顺序；③后文的存档 01 并非是白金攻略必要的存档，而是路线分歧的地点，方便想马上观看不同路线的玩家使用。



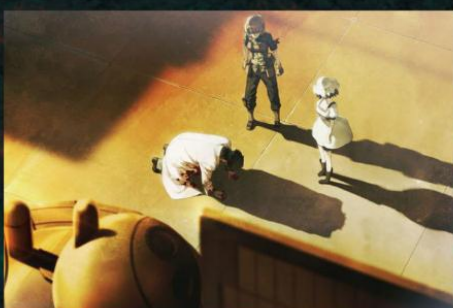
一周目

零化域のミッシングリンク

开始游戏，打开 TIPS 获得奖杯“格物致知のメティス”。

■ 11/23（TUE）：
收到まゆり的 RINE：“トゥットゥル～˜オカリン～”，查看后不回复。
收到まゆり的表情 RINE，查看。
收到ダル的 RINE：“パ－ティ－、里山すぐる！～”，查看后不回复。
收到ダル的表情 RINE，查看。
■ 11/28（SUN）：
收到フェイリス的 RINE：“ついにアキバに出たニャ！～”，查看后不回复。
收到フェイリス的表情 RINE，查看。
收到ルカ子的 RINE：“冈部さん、少しお时间を～”，查看后不回复。
收到ルカ子的表情 RINE，查看。

获得奖杯“零化域のミッシングリンク”。



闭时曲线のエピグラフ

■ 11/29（MON）：
收到铃羽的 RINE：“オカリンおじさん、今ちょっといい？”，查看后不回复。
收到铃羽的表情 RINE，查看。
电话响，SKIP 会自动停止，按○键回收 Tips“スマ－トフォン”，然后接电话。
■ 12/5（SUN）：
收到比屋定真帆的 RINE：“その后、‘红莉栖’とはどう？”，查看后不回复。
收到比屋定真帆的表情 RINE，查看。
电话响，不接。继续按○键回收 Tips“魔改造”。
■ 12/15（WEN）：
启动 Amadeus。
电话响，接。
◆到“やっぱりしばらく落ち着くまでは、スマホの电源を～”段落时留下存档 01。
打开电话，选择左边的“OK”关掉电源。

获得奖杯“闭时曲线のエピグラフ”。

亡失流转のソリチュ－ド

■ 12/15（WED）：
到“今すぐ电话しよう！”时，打开手机选择“电话”一项，给まゆり打电话。
收到ダル的 RINE：“なぁなぁ、オカリン～”，选择“やっぱり、白だろ”后回复。
（获得奖杯“共鸣のリアクション ランヴォア”）
■ 12/17（FRI）：
电话响，接。
■ 12/20（MON）：
电话响，接。
收到まゆり的 RINE：“ねぇ、オカリン、今日は何时顷～”，选择“そんなに迟くならないと”后回复。
■ 12/23（THU）：
到“さてと、それじゃあルカ子に连络してみるか。”时，打开手机选择“电话”一项，给ルカ子打电话。

获得奖杯“亡失流转のソリチュ－ド”。

轨道秩序のエクリプス

■ 12/23（THU）：
收到フェイリス的 RINE：“オカリンに重大な秘密を～”，选择“テンション UP”的表情后回复。
到“萌郁に、かがりが见つかったことを”时，启动 RINE。
■ 12/24（FRI）：
收到铃羽的 RINE：“かがりの事なんだけど？”，选择“何か、气になる事があるのか？”后回复。
■ 1/2（SUN）：
收到まゆり的 RINE：“オカリン、オカリン、～”，选择“なんだ、どうした？”后回复。
到“电话か RINE で连络を取ってみよう。”时，打开手机选择“电话”一项，给真帆打电话。
◆到“……？”段落时，留下存档 02。
接电话。

获得奖杯“轨道秩序のエクリプス”。





二律背反のデュアル

■ 1/2（SUN）：
收到ルカ子的 RINE：“冈部さん、教えてほしい事が～”，选择“俺でいいのか？”后回复。
■ 1/6（THU）：
收到まゆり的 RINE：“かがりちゃん、大丈夫かな？”，选择“なんとかする”后回复。
收到ルカ子的 RINE：“かがりさんの事、心配です”，选择“俺たちを信じろ”后回复。
■ 1/11（TUE）：
到“言いかけたと同时に、今度は俺に”时，启动 RINE。
◆电话响，留下存档 03。
不接电话继续前进。

获得奖杯“二律背反のデュアル”。

相互再归のマザ－グ－ス

■ 1/15（SAT）：
到“ひとまず RINE で闻いてみよう”时，启动 RINE。

完成结局“相互再归のマザ－グ－ス”，获得同名奖杯。

◆读取存档 02
不接电话。

存在证明のオ－トマトン

■ 1/2（SUN）：
到“……？”时，启动 RINE。

完成结局“存在证明のオ－トマトン”，获得同名奖杯。

◆读取存档 03
接电话。

完成结局“盟誓のリナシメント”，获得同名奖杯。

至此一周目完成，接下来选择“NEW GAME”开始二周目。

二周目

零化域のミッシングリンク

■ **11/23（TUE）：**
收到**まゆり**的 RINE：“**トゥットゥルー~オカリン~**”，选择“**ああ、问题ない**”后回复。
收到**ダル**的 RINE：“**パーティー、里山すぐる！~**”，选择“**美味そうな料理**”后回复。
■ **11/28（SUN）：**
收到**フェイリス**的 RINE：“**ついにアキバに出たニャ！~**”，选择“**！？うーぱ**”的表情后回复。
收到**ルカ子**的 RINE：“**冈部さん、少しお**时间**を~**”，选择“**急ぎの用件か？**”后回复。

闭时曲线のエピグラフ

■ **11/29（MON）：**
收到铃羽的 RINE：“**オカリンおじさん、今ちょっといい？**”，选择“**OKだ！**”的表情后回复。
电话响，接。
■ **12/5（SUN）：**
收到比屋定真帆的 RINE：“**その后、‘红莉栖’とはどう？**”，选择“**‘真帆’のほうと话してみたい**”后回复。
电话响，接。
■ **12/15（WEN）：**
启动 Amadeus。
电话响，接。
到“**やっぱりしばらく落ち着くまでは、スマホの电源を~**”段落时，不关手机电源继续前进。

双对福音のプロトコル

■ **12/21（TUE）：**
到“**お？ RINEか？**”时，启动 RINE。
■ **12/24（FRI）：**
启动 Amadeus。

获得奖杯“双对福音のプロトコル”。



永劫回归のパンドラ

■ **1/21（FRI）：**
到“**面会时间后の病栋の廊下は~**”时，启动 RINE。
■ **1/23（SUN）：**
到“**ダルに今すぐ连络しよう**”时，打开手机选择“电话”一项，给**ダル**打电话。
收到**ルカ子**的 RINE：“**冈部さんも一绪にどうですか？**”，选择“**后で合流する**”后回复。
◆到“ん……？”时，留下存档 04。
接电话。

获得奖杯“永劫回归のパンドラ”。

私秘镜里のスティグマ

■ **6/25（SAT）：**
接电话。
接电话。

完成结局“私秘镜里のスティグマ”，获得同名奖杯。

◆读取存档 04
不接电话。

弹性限界のリコグナイズ

■ **7/3（SUN）：**
收到**ルカ**子的 RINE：“**今日は行けなくてすみません**”，选择“**用があったんだ、仕方ない**”后回复。

获得奖杯“弹性限界のリコグナイズ”。

无限远点のアルタイル

■ **7/7（THU）：**
到“**そのとき、俺のスマホに RINE の着信があった。**”时，启动 RINE。
到“**まずは真帆に电话だ。**”时，打开手机选择“电话”一项，给真帆打电话。

完成“无限远点のアルタイル”结局，获得同名奖杯。

之前完成过“盟誓のリナシメント”结局的话，就能自动进入真结局“交差座标のスターダスト”，观赏完剧情后获得同名奖杯。至此就获得剧情的所有奖杯了，剩下的奖杯都十分简单，获取方法可以参考后文的奖杯列表。其中“レキを求めるモノたち”至“格物致知のメティス”这五个奖杯，其菜单的开启方法是在主菜单的“EXTRA”选项里。





奖杯列表

约束のあの场所へ 白金
取得条件：取得其他全部奖杯

Open the NewGate 铜杯
取得条件：开始游戏

零化域のミッシングリンク 银杯
取得条件：完成“零化域のミッシングリンク”

闭时曲线のエピグラフ 银杯
取得条件：完成“闭时曲线のエピグラフ”

亡失流转のソリチュ－ド 银杯
取得条件：完成“亡失流转のソリチュ－ド”

弹性限界のリコグナイズ 银杯
取得条件：完成“弹性限界のリコグナイズ”

无限远点のアルタイル 金杯
取得条件：完成“无限远点のアルタイル”

私秘镜里のスティグマ 银杯
取得条件：通关“私秘镜里のスティグマ”结局

存在证明のオ－トマトン 银杯
取得条件：通关“存在证明のオ－トマトン”结局

轨道秩序のエクリプス 银杯
取得条件：完成“轨道秩序のエクリプス”

二律背反のデュアル 银杯
取得条件：完成“二律背反のデュアル”

盟誓のリナシメント 金杯
取得条件：通关“盟誓のリナシメント”结局

双对福音のプロトコル 银杯
取得条件：完成“双对福音のプロトコル”

永劫回归のパンドラ 银杯
取得条件：通关“永劫回归のパンドラ”结局

相互再归のマザ－グ－ス 银杯
取得条件：通关“相互再归のマザ－グ－ス”结局

交差座标のスタ－ダスト 金杯
取得条件：通关“交差座标のスタ－ダスト”结局

レキを求めるモノたち 铜杯
取得条件：打开 CLEAR LIST

エを求めるモノたち 铜杯
取得条件：打开 CG LIBRARY

オトを求めるモノたち 铜杯
取得条件：打开 SOUND LIBRARY

ドウを求めるモノたち 铜杯
取得条件：打开 MOVIE LIBRARY

格物致知のメティス 铜杯
取得条件：打开 TIPS LIST

CG の达成率 25% 铜杯
取得条件：CG 解锁 25%

CG の达成率 50% 铜杯
取得条件：CG 解锁 50%

CG の达成率 75% 银杯
取得条件：CG 解锁 75%

CG の达成率 100% 金杯
取得条件：全 CG 解锁

洽览深识のエンキ 金杯
取得条件：看完所有 TIPS

共鸣のリアクションランヴォア 铜杯
取得条件：回复任意一人的 RINE

忘却のメッセ－ジランヴォア 铜杯
取得条件：留下一封以上的未读信息通关结局



Steins;Gate シュタインズ・ゲート・ゼロ



文 古林 美编 香山



系统详解

PSV		
Net High	Marvelous	文字冒险
ネットハイ		日版
2015年11月26日	本地1人	对应年龄：15岁以上
下载版售价为：5980日元		无对应周边

作为一款AVG,《Net High》的主题——"现充爆炸"显然是十分吸引大众眼球的，而且作品中充斥着与ACG有关的网络热词，很适合拥有一定日语基础的ACG爱好者入坑。整个故事的发展节奏适当，剧情中燃点萌点皆备，是一款综合素质较高的作品。玩家只需要掌握解锁凶残挂机杯的取巧法，本作就能成为名副其实的"奖杯神作"。而本文也将给各位毅然入坑的玩家提供最快的完美方式。

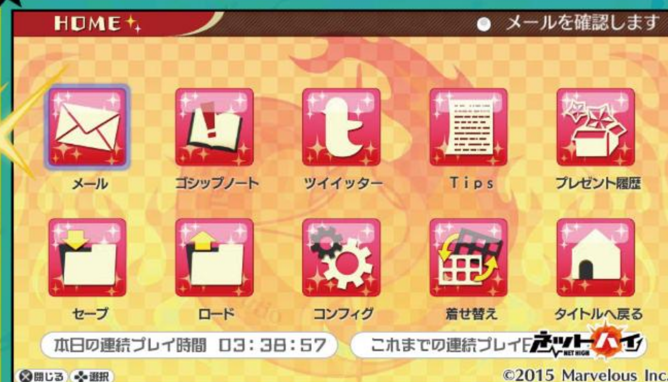
基本操作

按键	功能（※ 红字为炎上战斗中的操作）
方向键	项目选择
左 / 右摇杆	移动光标
○	确定 / 推送对话 / 跳过动画
×	取消 / 长按可高速跳过对话
△	打开后台界面 /※ 反驳
□	查看流言列表
L	查看提示 /※ 煽动
R	开启或停止自动推送
R+ □	※ 打开作弊技能列表
START	游戏教程 / 长按使对话窗消失
SELECT	显示对话履历





主界面介绍



游戏中按△键可进入主界面，项目功能如下：

メール：邮件。查看至今收发的所有邮件。

ゴシップノート：流言列表。查看已获得的所有流言，部分流言可以按○键进行详细调查。

ツイイッター：推伊特。本作特有的社交工具，界面与功能类似于推特、微博，可获得更多的情报。

Tips：查看玩家已获得的特殊用语以及作弊技能详解。

プレゼント履历：礼物履历。查看已获得的所有现充道具。

セーブ：保存当前游戏进度。

ロード：中断游戏并读取以前的进度。

コンフィグ：游戏设置。可更改音量、自动推送速度等设定，其中重要项"コメント自动取得"可以使主角在炎上战斗中不停补充热血槽，建议选择"オン"开启。

着せ替え：能够给主界面更换主题。

读档后界面

每次读取存档后会进入一个特殊的界面，可以选择从存档处继续游戏或直接选择其他章节，以及欣赏游戏CG、BGM等特典内容。在一周目通关后，还可以通过此界面直接进入全解锁的"现充模式"与各大章节，进一步完美游戏。

スタート：从存档位置开始继续游戏。



チャプター：按章节选择游戏内容，可直接进入相应的"调查"或"炎上战斗"部分。

ギャラリー：游戏的所有特典内容。

· CG：欣赏已获得的游戏

CG。

·キャラビューワー：欣赏各角色的 2D live 模型。

·BGM：欣赏游戏中的配乐。

·MOVIE：重播游戏中的 OP、ED 等动画。

·リア充体验：游玩已解锁的角色现充体验。

·充实剧场：欣赏一周目获得的所有充实剧场。

コンフィグ：进入游戏设定，功能与主界面的コンフィグ相同。

调查

游戏的主流程整体上分为两大部分，分别为“调查”与“炎上战斗”，玩家需在调查中收集各种“流言（ゴシップ）”作为自己的武器，并在炎上战斗中以此击破敌人的演说。调查可以说是本作的日常部分。

基础调查



基础调查包括场景移动、选择选项等内容，以此获得更多的流言与情报并推进主线。通常在进入炎上战斗之前，玩家需要把所有可以前往的场景调查完毕。调查完毕的场景名前会出现“调查済み”的标识。

ツイイッター（推伊特）



推伊特是本作特殊的 SNS 社交平台，功能与推特、微博类似。在剧情进行到一定进度后，可以在推伊特选择情报并发上网络，以此获得更多的流言与情报，这一行为被称为“燃料投下”。

ライフログ（生活履历）



在某场所的生活履历，以此得到敌人的个人情报。除了剧情强制进入外，也可以前往标有“！”标识的场景，以触屏的方式激活画面右上角的**ライフログ**标志，进入生活履历界面。之后以触屏方式移动堆叠的无用情报并最终获得红色的有用情报，即可离开。

主角“俺氏”利用高科技设备，可以越权查出特定人物

导火线インスピレーション（导火线联想）



在调查部分获得足够的流言与情报后就会自动进入“导火线联想”部分，通过指定的关键词句联想出正确推断，通常需要选择 4 次左右。按顺序点击正确的词句就能得到最终结论。

炎上战斗



在调查部分结束后会自动进入本作的“炎上战斗”部分，战斗系统基本与《逆转裁判》、《枪弹辩驳》相似，但整体难度偏低。在更新 1.04 版本补丁后，游戏取消了关键字标红的设定，强制性地提高了难度。

煽る（煽动）与噛み付く（反驳）

这两个行动与《逆转裁判》的“威慑”、“举证”基本相同，其中反驳又包含一些《枪弹辩驳》的影子。按 L 键进行煽动可以使敌人说漏嘴，得到有破绽的发言；而面对有破绽的发言，需要以↑/↓键选取适当的流言，再按△键进行反驳，推进战斗进程。

ねつ造リベレーション（捏造揭露）



战斗进行到一定阶段，剧情会自动进入捏造揭露的环节，当炎上战斗进行到一定阶段，剧情就会自动进入此环节。玩家只需要选择正确的流言并按△键提交即可。

民意先导スピーチ（民意诱导演说）



战斗到一定阶段自动进入该环节。玩家需根据当前剧情选择正确的三项关键词句并提交，之后在全民投票中连按○键获取更多的票数，驳倒敌人的主张。

本音シースルー（真心话透视）

在战斗后期，敌人情绪大幅动摇时，就会自动进入真心话透视。此界面与调查部分的生活履历相似，同样需要以触屏移开无用信息直到获得有用情报。但真心话透视有时间限制，且敌人会发动如减少时间、禁触信息等技能。黑色的禁触信息出现后，玩家要注意避开这些情报，否则会出现更多的无用信息以作惩罚。

チートスキル（作弊技能）



在敌人发言、民意投票等阶段按 R+□键发动作弊技能，可大大减低游戏难度。然而作弊技能需要在现充体验中获取，因此一周目游玩时，玩家的作弊技能并不多。由于与奖杯挂钩，在一周目通关后，玩家需要在现充体验解锁所有作弊技能并回到炎上战斗中全数使用。下

表为炎上战斗中可使用的所有作弊技能，表格中以橙底白字标示其可使用阶段。

正常对话
非・现实扭曲空间
自作自演
优しい世界
自律型强制フォロ－リンク
敌人发言
煽っていくスタイル
嘘发见器
反驳用流言
攻略サイト参考

民意发言选择
失言回避
民意投票
提供目隠し
捏造揭露
「迷惑ゴシップ」フィルタ－
真心话透视
时报割り込む
アフィリエイト R-18
爆炸时间
wwwwww

タイム・オブ・エクスプロージョン（爆炸时间）



在战斗的最后，会出现与《枪弹辩驳》相似的总结时间，回顾整场炎上战斗中敌人被揭穿的所有“真面目”。利用触屏拼凑出正确的词句即可。

战斗评价

章节结束后，会按照玩家的反驳正确率、揭露真相数、失误等方面对炎上战斗做出总结，最高为“S”评价，得到带现充道具的邮件。之后前往主界面的“メ－ル”项目打开新邮件，就可以获得对应的现充道具，解锁角色的现充体验。

现充体验



在游戏一周目的主流程中也会出现“现充体验”部分，但每个角色只能挑战一次，反而不好把握。在此建议玩家不要在流程中挑战，直接移动回“自宅”睡觉结束此部分即可。在一周目 S 评价通关后读取通关存档，并在读档界面选择“ギャラリ－”→“リア充体验”，就能进入全员解锁的现充体验模式。

现充体验模式中，角色立绘会变为 2D live 模型，更加生动可爱。选择正确的选项，就能够打破心之壁，解锁下一阶段，具体选项请查看流程攻略最后的“现充体验”部分。当画面右上方出现好感槽时，玩家就可以直接触摸角色模型，直到好感槽蓄满为止，提升好感的技巧是不要一直触摸同一位置，分散攻略部位，摇动左摇杆可以调整视角。触摸角色的头部、胸部以及大腿各 100 次可以解锁 3 个奖杯。



流程攻略

攻略格式说明

表格内容	具体说明
【反驳】リア充ランキング→“3.ド底辺”	按↑ / ↓键选择流言リア充ランキング，按△键反驳含关键字“ド底辺”的第 3 句发言
【煽动】→“1.まさかこの仆がキミのような”	按 L 键煽动含关键字“まさかこの仆がキミのような”的第 1 句发言
【关键字 / 词】フレンチ、王子	玩家需要在推伊特界面下对该关键词句进行调查，以推进剧情

挂机奖杯解锁技巧

之所以特别把此技巧放在流程之前，是因为在推进本作流程的过程中，可以顺便进行有效的挂机。笔者推荐玩家在开始游戏后就一次性解锁此杯，以防之后出现变故。注意游戏过程中最好使用单一存档，具体挂机步骤如下：

1	关闭 PSV 网络功能，建议直接打开“飞行模式”
2	进行游戏直至后台显示连续时间达 3 小时，连续天数 +1。若玩家休息只打算挂机，可以选择某一炎上战斗，进入敌人的发言后按 R 键开启自动推送不停循环，这样一来机子就不会进入休眠状态
3	满 3 小时后按 PS 键退回主菜单，进入“设定”→“日期 & 时间”，把主机日期调后 1 天，时间也往前调数小时，防止挂机中经过零点导致日期改变，功亏一篑
4	日期更变后回到游戏，后台的连续时间会被重置，直接进入下一天的累计
5	奖杯解锁条件为 7 天 ×3 小时，按此方法，最快只需 21 小时就能解锁这个奖杯

序章

现充诊断

只需不停选择降低粉丝数的选项就能通过，否则会 GAME OVER 并进入再次选择的画面，此时不要按带红圈标识的选项即可。被诊断为非现充时解锁奖杯“底辺を通り越してド底辺”，诊断为现充时解锁“リア充め、爆发しろ！”。

炎上战斗

阶段	行动
アピ－ル「超一流」	【煽动】→“1.まさかこの仆がキミのような”
	【选择】わからん、说明しろ
	【反驳】リア充ランキング→“3.ド底辺”

章节 1 俺氏大地に立つ

调查

移动	行动
-	【选择】电话に出る
	【选择】もちろんだ
	【选择】はい→【关键字】フレンチ、王子
	【选择】部下子のツイイ－ト
繁华街	【选择】所有选项
	【选择】ツイイッタ－に书き込む→はい
	【燃料投下】ねつ造画像→【关键字】元の画像
抹野屋	【选择】所有选项
	【生活履历】点击画面右上角的“生活履历标志”
	【选择】はい
	【生活履历】食べコム评价、抹野屋のホ－ムペ－ジ or 赤ワイン、エリ－トの足迹→【关键字】まかないメニュ－、コ－ル

炎上战斗

阶段	行动
アピ－ル「一流と底辺」	【选择】说明を赖む!
	【煽动】→“4. 二番煎じで三下でおまけに四流”
	【反驳】ファミ通を读む俺→“6. マンガとラノベしか读んでない奴”
	【选择】详しく赖む!
	【民意诱导演说】①读みやすくて简单；②つまり子供も大人もみんな；③谁もが梦中になれるんだ
アピ－ル「エリ－トの反击」	【煽动】→“3. 庶民の气持ちってのがわからない”
	【选择】かえてもらう
	【反驳】ねつ造画像→“3. 昨日食べたフレンチ? ”
	【捏造揭露】左手の文字
アピ－ル「将来のビジョン」	【反驳】コ－ル→“1. 私と王子には将来へのビジョンとスキ－ムがあるから”
	【民意诱导演说】①肉；②ごはん；③それだけ
	【选择】说明を赖む
	民意投票按 R+ □键发动技能后，连按○键获胜
爆炸时间	【选择】说明を赖む
	牛丼→瓶底メガネ→タオル→牛丼屋の店员



※S 评价获得现充道具：デジカメ、ネズミカチュ－シャ。

※现充道具需进入后台并阅读邮件后才能获得。

章节 2：ウソつきはお姫様のはじまり

调查

移动	行动
抹野屋	【选择】所有选项
繁华街	【选择】所有选项
自宅	【选择】hime のツイイッタ－→【关键字】ワンピ－ス、チョコタマゴ、大学
	【燃料投下】异国からの留学生→【关键字】『明治大学』
	【选择】所有选项
学生街	【燃料投下】怯える男、hime アンチ→【生活履历】コレクションのリスト、只野の足迹
	【选择】所有选项
	【导火线联想】コンビニの惨状→オトコたちの犯行→目的は嫌がらせ→ぷりんちゃん人形→骑士くん→hime

炎上战斗

阶段	行动
アピ－ル「えんじょいばとるするデス」	【煽动】→“3. ワビ、サビ、カルビのミツドモエ”
アピ－ル「hime の行きつけの店」	【反驳】店长の叹き→“5. 他はイラナイ”
	【民意诱导演说】①商品が严选ラインアップだから；②供给が间に合わない；③だから大量の客がさばけないんだ
アピ－ル「ニホンゴむずかしい」	【反驳】ニホンゴは不自由→“3. ウサギさんは一羽より二羽”
アピ－ル「魔法少女」	【反驳】只野の憧れ→“3. ガ－ルズのアニメ”
	【民意诱导演说】①爱と正义；②それは谁もが共感できて；③谁もが乐しめる作品なんだ
アピ－ル「hime のお愿い」	【反驳】骑士（ナイト）くん→“4. 守ってヨ～（>_<）”
	【捏造揭露】特别なぷりんちゃん人形
アピ－ル「hime のばかばかばか（迫真）」	【煽动】→“3. ケンカしちゃう”
アピ－ル「祖国について」	【反驳】hime コレクション→“5. 王子サマはどこ……? ”
	【捏造揭露】hime の大事なモノ
アピ－ル「hime のばかばかばか（迫真）」	【反驳】hime による被害者? →“4. ワルイコトしてないのに”
	【选择】说明を赖む
	【真心话透视】大学デビュ－、サ－クル活动
	【捏造揭露】サ－クル活动→留学生がサ－クルに入会→指出白板上的“图案”
	【选择】少女は失踪していない
	【捏造揭露】大学デビュ－
爆炸时间	キャリ－バッグ→魔法のステッキ→ネコミミ→抱き枕カバ－→オタサ－の姬

※S 评价获得现充道具：サ－クル入场チケット、和果子、ボロボロの台本。

章节 3：歌ロイドはリア充の梦を见るか?

现充体验

※任意选 1 次后进入调查阶段，角色选项详见攻略后的“现充体验”部分，亦可直接移动回“自宅”睡觉，结束此部分。

调查（前半）

移动	行动
学生街	【选择】ツイイッタ－「昏 71」→【关键字】BOT
	【选择】所有选项
コンビニ	【选择】所有选项
繁华街	【选择】所有选项
学生街	【选择】所有选项

炎上战斗（前半）

阶段	行动
アピ－ル「？？？」	【煽动】→“3. ら～”
	【选择】追求する
	【反驳】BOT→“4. らら～? Iω・）チラ”
	【民意诱导演说】①歌ロイドはアニメキャラに劣る！；②なぜなら「心」がない；③つまり未完成なんだ

调查（后半）

移动	行动
－	【选择】所有选项
繁华街	【选择】バス停→【生活履历】バスの乘车记录
	【选择】ゴミ
コンビニ	【选择】所有选项
	【导火线联想】コラボ商品→应募券がついてる→大量购入→应募券以外を舍てる→ゴミになる
	【燃料投下】昏 71 ファンマナ－悪っ！→【关键字】ティッシュ、极道、特定
公园	【选择】バス停→【生活履历】バスの乘车记录
	【选择】剩余所有选项
	【燃料投下】1020→【关键字】1020
－	【导火线联想】大洋 P→权限がある→昏 71 は囚われている→借金があるから? →无理やり歌わされている

炎上战斗（后半）

阶段	行动
アピ－ル「？？？」	【反驳】俺の耻ずかしい动画→“3.……ら～? ”
	【捏造揭露】中の人がいる
アピ－ル「释明会见? 」	【反驳】ライブの应募券→“5. むしろそっちの方がえげつない商卖をしてる”
	【民意诱导演说】①好きなキャラクタ－が歌うところ；②俺たちファンのための；③热いファンサ－ビスなんだ
アピ－ル「新しいプロデュ－スの话」	【煽动】→“5. ア－ティスト”
アピ－ル「ファンは冷酷」	【反驳】ライブグッズ→“1. 本气で好きになるやつ”
アピ－ル「新しいプロデュ－スの话」	【煽动】→“5. できれば颜出しはさせたくなかったが……”
	【捏造揭露】广告ティッシュ
	【真心话透视】借金、とうさん
	【捏造揭露】演歌ＣＤ→指出下方“歌手名赤城刚三郎”处
アピ－ル「本当の关系」	【反驳】昏 71 の言叶→“3. アカネも纳得”
	【选择】笼の中の鸟、どこにもいけない
アピ－ル「大洋Ｐの目的」	【煽动】→“3. このヘドがでるような世の中”
	【煽动】→“4. 信用できるのは金だけだ！”
	【捏造揭露】演歌ＣＤ
	【煽动】→“4. そのためならどんな手段でもいとわない！”
	【选择】アピ－ルを変えてもらう
	【反驳】昏 71 の呟き→“4. なにもできない子供”
	【捏造揭露】昏 71 からのメ－ル→とうさん
爆炸时间	札束→叶巻→金のネックレス→オ－ルバック→パパ

※S 评价获得现充道具：ブランドタマネギ、チョコスナック、渍け物石、干き物、“画伯”のイラスト、ゾクシィ、GLG サイン入りプロマイド、CD。



章节4：非比谷の中心で爱を叫んだ嫌储

现充体验

※任意选2次后进入调查阶段，角色选项详见攻略后的“现充体验”部分，亦可直接移动回“自宅”睡觉，结束此部分。

调查（前半）

移动	行动
–	【选择】所有选项
コンビニ	【选择】所有选项
抹野屋	【选择】所有选项
学生街	【选择】所有选项
公园	【选择】所有选项
自宅	【选择】真爱のツイイッタ－
繁华街	–

炎上战斗（前半）

阶段	行动
アピ－ル「オンナのコ」	【反驳】燃爱女子→“3. オンナのコゎ弱いんだょ！”
アピ－ル「真实の爱」	【煽动】→“2. 大事なのゎ『真实の爱』だとぃぅこと”
	【选择】加える
	【反驳】エタ－ナルリング→指出下方的“Etarnal”

现充体验

※任意选2次后进入调查阶段，角色选项详见攻略后的“现充体验”部分，亦可直接移动回“自宅”睡觉，结束此部分。

调查（后半）

移动	行动
–	【选择】ナビ子と话す
学生街	【选择】所有选项
抹野屋	【选择】所有选项
公园	【选择】所有选项
コンビニ	【选择】所有选项
繁华街	【生活履历】真爱の足迹
	【选择】映画馆
	【燃料投下】ひどいデキの映画→【关键字】原作改变
	【导火线联想】常にドリンクを持っている→ドリンクを见せるため→宣传になる→スポンサ－の意向
	【选择】书店
	【燃料投下】雅樱カナ→【关键字】同人
	【导火线联想】杂志コスモスに连载→真爱も读めたはず→书店に足迹があった→重要なのは日付→杂志コスモスの发卖日→真爱はコスモス爱读者

炎上战斗（后半）

阶段	行动
アピ－ル「アタシとヒカル」	【煽动】→“5. ヒカルと再会”
	【选择】アピ－ルに追加する
	【反驳】原作改变→“6. 续きは映画で！”
	【民意诱导演说】①作る人、见る人、关わる全员が；②よかつたと思えるように；③そのためなら改变も悪くない
アピ－ル「映画のおはなし」	【煽动】→“1. キャクショク”
アピ－ル「アタシの执笔カツドウ」	【反驳】Nxsトラベル→“3. ぃきました『バリ岛』www”
	【捏造揭露】スポンサ－
アピ－ル「映画のおはなし」	【反驳】永久の窗边→“3. アタシとヒカルのスト－リ－”
	【捏造揭露】指出下方的标题“永久の窗边”
アピ－ル「真实の爱」	【煽动】→“3. ヒカルだけがカレシ”
アピ－ル「ブランド力」	【反驳】エタ－ナルリング→“2.『ブランド』があるからカツコぃぃ”
	【捏造揭露】忘れられない黑历史
アピ－ル「真实の爱」	【反驳】卒业アルバム→“4. アタシの梦……”
	【真心话透视】续编を书きたかつた、漫画家になりたい
	【捏造揭露】指出上方的作者“雅樱カナ”
	【捏造揭露】续编を书きたかった
爆炸时间	ショルダ－バッグ→ドリンク剂→冷却シ－ト→ス－パ－の袋→漫画家

※S评价获得现充道具：ハッカパイプ、ハズレ马券、珈琲ショップのチケット、限定チュッパ○ップス恋味。

章节5：留年期の终わり

现充体验

※任意选4次后进入调查阶段，角色选项详见攻略后的“现充体验”部分，亦可直接移动回“自宅”睡觉，结束此部分。

调查（前半）

移动	行动
–	【选择】GLGツイイッタ－を见る→【关键句】オレによるオレのための映画が……
学生街	【选择】所有选项
抹野屋	【选择】所有选项
コンビニ	【选择】ドリンクコ－ナ－
	【燃料投下】ライブ延期→【关键字】传说
	【选择】剩余选项
繁华街	【选择】所有选项
公园	【选择】所有选项
	【导火线联想】江户ザイル→イケメンだらけ→女性に大人气→过激になつていくファン→共演者に胁迫状

炎上战斗（前半）

阶段	行动
アピ－ル「オレ様の主张」	【煽动】→“4. もちろん二人きり”
	【选择】アピ－ルを追加してもらう
	【反驳】初共演→“5. 女ケ泽优子もその一人”
	【捏造揭露】バンビ－ナからの胁迫状

调查（后半）

移动	行动
–	【选择】GLGツイイッタ－を见る→【关键句】任一回复
公园	【生活履历】GLGの足迹
学生街	【选择】所有选项
繁华街	【选择】所有选项
コンビニ	【选择】所有选项
	【燃料投下】燃爱报道→【关键字】これな
公园	【生活履历】通话履历
	【选择】所有选项
コンビニ	【选择】所有选项
抹野屋	【选择】所有选项
	【燃料投下】そんなことよりバンビ－ナ事件つておぼえてる?→【关键字】头おかしい、言つてた、ニセ警官、やらかした
	【导火线联想】バンビ－ナ事件→GLGソロデビュ－→映画出演→しかし降板→身を引いたんだ→耐えられなくなり→クスリに赖つた

炎上战斗（后半）

阶段	行动
アピ－ル「映画の制作中止について」	【反驳】ソロデビュ－→“4. 映画もあんなオンナもどうでもいい”
	【民意诱导演说】①诚心诚意もてなすア－ティストと；②暖かく迎えてくれるファン；③つまり互いに尊重しあう关系だ
アピ－ル「オレがGLGだ」	【煽动】→“4. 金とオンナと荣光を手に入れた胜ち组”
アピ－ル「ハ－ドに生きるオトコのミカタ」	【反驳】クスリ→“2. オレはビンビンしている”
	【捏造揭露】纸袋→密会写真→指出纸袋上的“Logo”
アピ－ル「オレがGLGだ」	【煽动】→“3. オレがいなければオマエの人生はどん底の泥沼”
	【选择】话す
	【反驳】2つのコッセツマンバッジ→“4. 金鱼を死なせたオマエを！”
	【真心话透视】オレがやつた、罪悪感
アピ－ル「本当のオレ」	【煽动】→“4. オレの本性”
	【选择】切り込んでみる
	【反驳】江户ザイルが人气の理由→“4. オトコは彻底的に利用”
	【捏造揭露】江户ザイルの解散
アピ－ル「オレの……」	【反驳】友情の证→“2. とるに足らない人间”
	【捏造揭露】骨つこチョコ
爆炸时间	ストレス→胃肠药→ボンデ－ジ→ボンデ－ジ

※S评价获得现充道具：BLアンソロジ－、スクリ－ント－ン、白いギタ－。

章节 6：俺氏 451

调查

移动	行动
–	【选择】所有选项
自宅	【选择】ナビ子と话す
NEXUS	【选择】所有选项→【生活履历】右上角的图片
	【选择】总务の山本→【关键字】企业スパイ
	【选择】剩余选项并查看任一回复
学生街	【选择】所有选项
抹野屋	【选择】所有选项
公园	【选择】所有选项
繁华街	【选择】所有选项
NEXUS	【燃料投下】メモ→【关键字】レシピ
	【燃料投下】清扫系怖くね？、企业スパイ
	【导火线联想】ゲ－ム→动いていない→いてもいなくても同じだから→お饰り

炎上战斗

阶段	行动
アピ－ル「绝对的管理による绝对的幸福」	【反驳】扇动装置→“4. すすんで协力している！”
	【捏造揭露】メガネマ－ク 2
アピ－ル「我辈の计画」	【煽动】→“2.『绝对的管理による绝对的幸福』”
	【选择】加えてもらう
	【反驳】L4 は崩坏寸前！→“3.L4 のようなリア充たち”
	【民意诱导演说】①オマエらバカで；②ダメダメだから；③言うこと闻いてろ
アピ－ル「胜负あった」	【煽动】→所有对白
	【选择】加えてもらう
	【反驳】コツセツマン缶バッジ→“4. 何も残っていないのである！”
	【捏造揭露】相棒
アピ－ル「本日のご予定」	【煽动】→“2.B ランク王者を击破”
	【捏造揭露】メモ
	【真心话透视】ティ－ガ－たんほしい
	【捏造揭露】ティ－ガ－たん（Ⅰ型）
	【反驳】企业スパイ→“3. 全社员が味方”
	【捏造揭露】手里剑
	【真心话透视】中を见られたら……、デ－タ、尖端の……
	【捏造揭露】デ－タ→指出手里剑左上的“缝隙”
アピ－ル「真の目的」	【煽动】→“4.『见舍てられた 2 割』”
	【选择】アピ－ルに追加してもらう
	【反驳】黑幕→“5. 平等”
	【捏造揭露】领收书
爆炸时间	ふとんたたき→ニット帽→毛布→三毛猫→ニ－ト

※S 评价获得现充道具：256 色**サイリウム**、湿布、同人志。

章节 7：我はリア王

现充体验

※ 任意选 2 次后进入调查阶段，角色选项详见攻略后的“现充体验”部分，亦可直接移动回“自宅”睡觉，结束此部分。



调查（前半）

移动	行动
NEXUS	【选择】所有选项
自宅	【选择】所有选项
	【选择】KING のツイイッタ－→【关键句】目障りだ、消え失せろ
繁华街	【选择】所有选项
学生街	【选择】所有选项
抹野屋	【选择】所有选项
公园	【选择】所有选项
	【燃料投下】オトコの敌？→【关键字】ゆるさん、わかる、ひがみ
コンビニ	【选择】所有选项
	【导火线联想】3 人いる→女性ばかりの姊妹→ハ－レム状态→KING はもてる→ハ－レム王

炎上战斗（前半）

阶段	行动
アピ－ル「余が KING である」	【煽动】→所有台词
	【反驳】KING の谜→“5. 贵重な时间”
	【捏造揭露】α アカウント
アピ－ル「カノジョのこと」	【煽动】→“2. きっぱり忘れる”
	【选择】觉悟はある
	【反驳】ハ－レム王→“3.『カノジョ』に相应しくない”
アピ－ル「余とカノジョのカンケイ」	【煽动】→“3. 余の妻となる”
	【煽动】→“1.『カノジョ』とは余が物心つく前に出会った”
	【选择】わからない
	【反驳】猫→“4. なんの接点もない”
	【民意诱导演说】①二人は幼驯染で；②结婚の约束までしている；③つまり俺は邪魔者

调查（后半）

移动	行动
–	【选择】anoko のツイイッタ－→【关键字】大学、心配
	【选择】ナビ子と话す
公园	【选择】所有选项
コンビニ	【选择】所有选项
繁华街	【选择】所有选项
学生街	【选择】所有选项
NEXUS	【输入密码】HeilNEXUS→【生活履历】议事录
	【燃料投下】[急募]政府の人と会う方法→【关键句】政府の人テラウラヤマシス
抹野屋	【选择】所有选项
NEXUS	【选择】所有选项
コンビニ	【选择】所有选项
–	【导火线联想】あの子を助けたい→でも俺は KING に胜てない→できるのはあの子のために身を引くこと→そんなことしたらあの子に会えない→そんなのいやだ→あの子に会いたい
	※ 请在下一个选项前留下存档！
	【结局分岐选择】 ・谛める→游戏结束并获得 BE 奖杯 ・战う→进入炎上战斗（后半）

炎上战斗（后半）

阶段	行动
アピ－ル「愚か者へ」	【煽动】→所有对白
	【反驳】フラグ→“5. バトルが终わったらカノジョと结婚する”
アピ－ル「泰然自若」	【煽动】→“1. 主人公”
	【民意诱导演说】①みんなのために；②期待にこたえる；③谁もが憧れる存在
	【反驳】100 胜目记念→“4. 数えたこともない”
	【捏造揭露】ケ－キの予约票
アピ－ル「カノジョのこと」	【煽动】→“4.. とても幸せな梦だ”
アピ－ル「余とカノジョのカンケイ その 2」	【反驳】申込书→“3. 离れる时间が长くなるのを悔やんで”
	【捏造揭露】折り纸→病气
アピ－ル「カノジョのこと」	【反驳】あの子の危机！→“5. つらいことは何も起らない”
アピ－ル「あの日のこと」	【反驳】あの子のツイイ－ト→“2. 一年间、彼女は眠ったまま”
	【捏造揭露】あの子のツイイ－ト
	【真心话透视】このまま起きなければ……、返事
	【捏造揭露】返事
爆炸时间	学校のイス→たて笛→ランドセル→学校の制服→こども

※S 评价获得现充道具：**アキバサンダル**、大株主**になれる**本、**ゆるキャラキ－ホルダ－**。



章节 8：流れよ我が泪、と俺氏は言った

炎上战斗

阶段	行动
アピ－ル「マスタ－オブハピネス」	【煽动】→“1. 私は国民の皆様の幸福を守る存在です……”
	【选择】牛丼
	【煽动】→“2.ENJ システムは学校、交通机关など……”
	【选择】サ－クル活动
	【煽动】→“3. 娱乐は丰かな生活に必要不可欠です……”
	【选择】シルの踊ってみた动画
	【煽动】→“4. 男女の权利は平等であるべきです……”
	【选择】永久の窗边
	【煽动】→“5. 人生に不虑の事故はつきものです……”
	【选择】コッセツマンの缶バッジ
	【煽动】→“6.ENJ システムは完璧な都市管理を约束します”
	【选择】相棒
	【煽动】→“7. 幸福は国民の义务です……”
	【选择】猫
	【煽动】→“2. り…理解…でき……ません”
	【选择】シル

※S 评价获得现充道具：**アイドルうちわ**。

现充体验

按上文的攻略通关游戏后，玩家应已获得所有 S 评价的“现充道具”并解锁奖杯，若未能获得，请查找缺少的道具并前往对应章节再次挑战炎上战斗。接下来读取通关记录并选择“**ギャラリ－**”→“**リア**充体验”进入完整的现充体验模式，此时**シル**与 MC 均已解锁，按顺序完成所有人的现充模式后就能解锁 2 个奖杯。下文提供的是现充体验模式的正确答案与所需解锁道具，注意需要按顺序完成，解锁下一阶段。

シル & MC

※ **シル**与 MC 的现充体验事件需按表格顺序完成才能够顺利解锁。

回数	正确选项	解锁道具
チュ－トリアル	もちろんだ	–
1 回目（シル）	–	–
2 回目（シル）	燃える话が闻きたいのか?	–
1 回目（MC）	物に触れること	–
3 回目（シル）	ドキドキした→头から触れる	–
エクストラ（MC）	–	256 色サイリウム

白田绘音

回数	正确选项	解锁道具
1 回目	–	–
2 回目	たまったもんじゃないですね	ブランドタマネギ
3 回目	コッセツマングッズ收集	ハッカパイプ
4 回目	具体的にどういう润いが? →自分が好きな事を思い切りする	アイドルうちわ
エクストラ	–	GLG サイン入りブロマイド

爱媛佐织

回数	正确选项	解锁道具
1 回目	–	チョコスナック
2 回目	かえって嘘くさいぞ	ネズミカチュ－シャ
3 回目	勘弁して下さい!	和果子
4 回目	だとしたら、どうする? →ネタに走りすぎは危险だ	アキバサンダル
エクストラ	–	限定チュッパ○ップス恋味

赤城茜

回数	正确选项	解锁道具
1 回目	コッセツマンアイテムの收集	–
2 回目	オトコは秘密が多い方がカッコイイ	干き物
3 回目	ドゲザだ!	渍け物石
4 回目	とても美味しそうだ! →优しくされたい	ハズレ马券
エクストラ	–	白いギタ－

逢坂真爱

回数	正确选项	解锁道具
1 回目	–	–
2 回目	褒める时	サ－クル入场チケット
3 回目	妄想力が大事だと思う	スクリ－ント－ン
4 回目	获物を追い诘めるテクか? →イケメンになったつもりで迫る	BL アンソロジ－
エクストラ	–	同人志

女ヶ泽优子

回数	正确选项	解锁道具
1 回目	もちろん牛丼	–
2 回目	映画もたまに观る	“画伯”のイラスト
3 回目	そうかも知れない	ボロボロの台本
4 回目	キスくらいまでなら OK →とびきりの笑颜がいい	デジカメ
エクストラ	–	ゆるキャラキ－ホルダ－

トミ－

回数	正确选项	解锁道具
1 回目	もちろん牛丼	–
2 回目	趣味の话题	湿布
3 回目	仕事が趣味とか?	大株主になれる本
4 回目	ちょっと坚すぎる→相手の事も考えないと	珈琲ショップのチケット
エクストラ	–	ゾクシィ

奖杯攻略

奖杯总数	38	铜杯	21	银杯	12	金杯	4	白金	1

白金路线

白金难度	2/10
白金所需时间	20 小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	有
硬件需要	无

除了惨无人道的挂机奖杯，本作的其他奖杯都不难获得，总体难度偏低。需要注意的是在章节结束的瞬间有几率出现死机 BUG，请注意在战斗后期多加存档。若玩家在第一次开始游戏就参考了流程攻略开篇的挂机说明，2 天内就会顺利解锁挂机奖杯。之后只需按以下步骤就能够轻松白金：

①按攻略完成一周目游戏，所有章节均取得 S 评价，获得所有现充道具。

②若一周目结束后仍未跳出“すべてを手に入れた男”这个全道具奖杯，请对照章节攻略末尾的提示，找出缺少的道具，再次攻略对应章节以获得。

③完美通关现充体验模式，在现充模式触摸胸部、大腿与头发各 100 次，解锁与现充体验模式有关的所有奖杯，并获得所有作弊技能。

④选择某个章节的炎上战斗，使用所有作弊技能。



奖杯攻略

全トロフィー获得（白金）
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

底辺を通り越してド底辺（铜杯）
取得条件：在序章的诊断中被判定为“非现充”
奖杯说明：全程选择会减少粉丝数的选项。

リア充め、爆発しろ！（铜杯）
取得条件：在序章的诊断中被判定为“现充”
奖杯说明：全程选择会增加粉丝数的选项。

レッツ炎上！！（铜杯）
取得条件：开始游戏

他の誰でもない、俺は俺だ（铜杯）
取得条件：完成序章

俺氏大地に立つ（铜杯）
取得条件：完成章节 1

ウソつきはお姫様のはじまり（铜杯）
取得条件：完成章节 2

歌ロイドはリア充の梦を見るか?（铜杯）
取得条件：完成章节 3

非比谷の中心で爱を叫んだ嫌储（铜杯）
取得条件：完成章节 4

留年期の终わり（铜杯）
取得条件：完成章节 5

俺氏 451（铜杯）
取得条件：完成章节 6

我はリア王（铜杯）
取得条件：完成章节 7

流れよ我が泪、と俺氏は言った（铜杯）
取得条件：完成章节 8

俺たちの战いはこれからだ（金杯）
取得条件：通关整个游戏

仆らはみんなハーレム好き（金杯）
取得条件：完成所有普通的现充体验

抑えきれない物欲（银杯）
取得条件：完成所有特殊的现充体验

ぷるんと揺れる果実を爱す（银杯）
取得条件：在现充体验触摸胸部 100 次

むっちりフトモモは正义である（银杯）
取得条件：在现充体验触摸大腿 100 次

发フェチでなにが悪い（银杯）
取得条件：在现充体验触摸头发 100 次

なぜ飞ばしたし（铜杯）
取得条件：跳过 OP 画面
奖杯说明：读取通关存档，选择“**チャプター**”→“**プロローグ**”→“导入部”，在出现 OP 动画时直接按○键跳过。

燃料は投下された！（铜杯）
取得条件：第一次发推伊特

レッツストーキング！（铜杯）
取得条件：第一次进入调查部分

覗きにはロマンがある（铜杯）
取得条件：第一次利用生活履历获得情报

钓れた钓れたw（铜杯）
取得条件：第一次发动煽动推动剧情

つまり○○は××だったんだよ！！（铜杯）
取得条件：第一次完成导火线联想

心を丸裸に（铜杯）
取得条件：第一次完成真心话透视

言ったモン胜ち（铜杯）
取得条件：第一次完成民意诱导演说



仆は牛丼を爱している（银杯）
取得条件：在章节 1 揭露了 Mr. **エリート**的所有真相

姫って呼ばれたかった（银杯）
取得条件：在章节 2 揭露了 hime 的所有真相

俺の娘に手を出すな（银杯）
取得条件：在章节 3 揭露了大洋 P 的所有真相

漫画家に、私はなる（银杯）
取得条件：在章节 4 揭露了逢坂真爱的所有真相

さらば友よ（银杯）
取得条件：在章节 5 揭露了 GLG 的所有真相

やっと就职できたと思ったのに（银杯）
取得条件：在章节 6 揭露了**シュバインシュタイガ**－的所有真相

おねえちゃーん！！（银杯）
取得条件：在章节 7 揭露了 KING 的所有真相

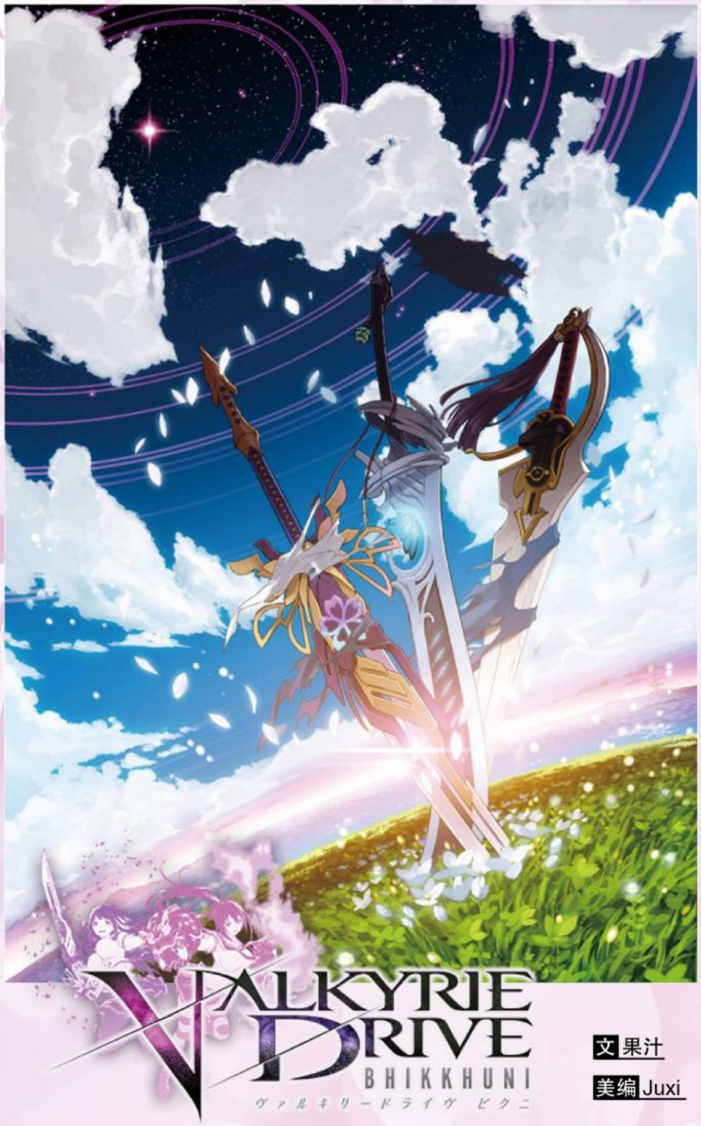
あえて退くコトが格好いいと思う时期が谁にでもある（铜杯）
取得条件：在章节 7 的结局分歧点选择“谛める”

チートするは我にあり（金杯）
取得条件：使用了所有作弊技能
奖杯说明：选择后期任一炎上战斗并在各阶段使用所有作弊技能，作弊技能需通过现充体验模式收集。

すべてを手に入れた男（银杯）
取得条件：获得所有用于现充体验的道具
奖杯说明：在每个章节获得 S 评价的情况下即可正常解锁此奖杯。小几率出现一周目 S 评价却未能获得所有道具的情况，此时请在攻略中查出缺少的道具并再次挑战该章节。

见事なまでの非リア充（金杯）
取得条件：每天连续游玩 3 小时，并连续坚持 1 周
奖杯说明：本作最棘手的奖杯，要求连续游玩时中途不可中断游戏，且需存在同一档案下。在 1.04 补丁后，主界面追加了“本日连续游玩时间”与“连续游玩天数”两项，玩家可以比较直观的知道自己当前的进度，只要坚持就能解锁这个奖杯了。笔者推荐使用相对稳定且快速的断网解锁法，具体步骤请参考流程攻略开篇提及的挂机技巧。





文 果汁
美编 Juxi

爆乳制作人高木谦一郎的最新作，继承了“《闪乱神乐》系列”骨架的动作游戏。动作要素颇为丰富，爽快福利样样不落，约 8 小时长度的故事模式也完整描绘了各个角色的性格特征。场景重复度虽然较高，但胜在每张图都有独特的隐藏道路，值得玩家花时间挖掘隐藏要素。而生存模式和挑战模式的地狱级难度也让游戏难度有所保证，下面为玩家带来本作的系统介绍以及白金攻略。

PSV

女武神驱动 比丘尼	Marvelous	动作
VALKYRIE DRIVE -BHIKKHUNI-		日版
2015年12月10日	本地1人	对应年龄：17岁以上
下载版售价为：6804日元	无对应周边	



系统解说

基本操作

键位	功能
○	确认、对话/上挑攻击（长按为击飞攻击）
△	重攻击（长按为人物固有技）
□	轻攻击
×	取消/跳跃、受身（长按为幻影步）
左摇杆	选择项目/移动
右摇杆	镜头移动、切换锁定目标
L+↑/↓	调整镜头的远近
L+←→	使用回复道具

键位	功能
L+R	发动驱动
L+×	发动、解除连结变身
L+□/△/○	发动驱动爆裂技
↓	锁定目标
SELECT	开关界面
START	显示菜单/暂停
触摸屏	锁定目标

注：红字为非战斗界面的操作。

菜单

主菜单界面

项目	功能
Story Mode	故事模式
Training Mode	练习模式，能确认战斗系统、进行基础练习或自由选择人物练习招式
Challenge Mode	挑战模式，关卡随故事模式进度开启，并需要去商店购买许可证解锁
Survival Mode	生存模式，与敌人进行连战，关卡随故事模式进度开启，并需要去商店购买许可证解锁
Online Mode	联机模式，预定日后版本更新时实装
Dining Rm	食堂，能和其他角色对话，并可查看人物状态
Collection Rm	画廊，能欣赏已获得的插画与音乐，观赏要素可在商店购买
Communication Rm	相当于更衣室，能更换角色的服装、饰品与发型，装饰要素可在商店购买；能提升角色的胸围等级，游玩按摩小游戏
Store	商店，使用BP或DLC硬币购物
Settings	变更游戏设定
Records	保存、读取、删除游戏存档

战斗界面



标记	说明
1	体力槽。归0时任务失败
2	同步槽。相当于气槽，攻击敌人就能蓄槽，积满一条后会变成一个同步瓶
3	同步瓶。用于发动驱动、连结变身、驱动爆裂技
4	道具栏。左方为回复道具，右方为钥匙、奖牌等关卡道具
5	驱动爆裂技格。显示当前能使用的驱动爆裂技种类
6	连击数
7	攻击力加成比率。显示使用幻影突袭、驱动等行动对攻击力提升的数值，一旦上方的格子满后攻击力就不能再增加，驱动以外的攻击力加成均为暂时性，持续到连击判定结束为止
8	驱动槽。闪烁的格子表示当前能驱动的级数，变色的格子表示当前已驱动的级数

人物状态界面





在食堂按 R 键开启菜单选择“Status”就能查看角色的能力状态。

标记	说明
1	胸围等级。需要在更衣室与角色交流才能提升，关系到关卡内キ-パ-的评定
2	リブレイタ-等级。相当于人物等级，提升后增强自己的能力值
3	リブレイタ-能力值

标记	说明
4	エクスタ-等级。亦称驱动等级（DR），等级越高对リブレイタ-的加成也就越高，也关系到能发动的驱动阶段
5	エクスタ-能力值
6	亲爱度，代表角色与其他角色的亲密度

战斗相关

幻影系统



“PhantomStrike”的字样。幻影突袭能增强角色的攻击力，在高难度战斗下推荐抓住机会多用。但在连续使用幻影突袭的情况下，攻击力只会提升3次。

游戏里快速移动的名称，除了前述的功能外还能进行快速接近敌人、往高处移动、空中追击等。

幻影步：幻影系统的基础，长按×键松开后使出，会自动冲刺一段距离。锁定目标时自动追踪目标，是前往高处场景的实用操作。

幻影突袭：上级向的空中追击，基础操作是○→○（非必要）→长按×→松开→○，成功完成幻影突袭后屏幕右方会显示“PhantomStrike”的字样。

幻影爆裂：实为幻影突袭的击飞版，操作是○→○（非必要）→长按×→松开→长按○后松开，成功完成幻影爆裂后屏幕右方会显示“PhantomBlast”的字样。

幻影舞：空中连击，操作为○→○（非必要）→长按×→松开→□连打（次数因角色而异），成功完成幻影舞后屏幕右方会显示“PhantomDance”的字样。幻影舞同样能增加角色的攻击力。

幻影落：空中追击后把敌人打落地面的动作，适合空中连段收尾用，基础操作是○→○（非必要）→长按×→松开→△，成功完成幻影爆裂后屏幕右方会显示“PhantomFall”的字样。

复仇：被击飞或在空中被吹飞时，在空中受身，并在下落到地面前使用幻影步高速接近敌人的话就能判定为“复仇”，成功完成复仇后屏幕右方会显示“Revenge”的字样。复仇亦能提升角色的攻击力，在本作难以取消攻击动作进行回避的设定下，复仇算是常用的增强攻击力的方法。

注：上述操作步骤中第二步的“○（非必要）”是指如果锁定目标的话，第二步的○就不需要按。没有对目标进行锁定时就必须要按下第二次的○才能成功完成空中追击。

驱动（ドライヴ）



本作的核心系统，战斗中按下 L+R 发动，让搭档（**エクスタ-**）变为武器，增强操作角色（**リブレイタ-**）的能力。驱动分为四个等级，由下至上分别为 Drive、Second Drive、Third Drive 和 Final Drive。与《闪乱神乐》的“忍转身”类似，每次发动驱动，HP 就会回满。

驱动发动条件

级数	发动条件
Drive	同步瓶有1
Second Drive	搭档的驱动等级在3以上、同步瓶有2
Third Drive	搭档的驱动等级在6以上、同步瓶有3
Final Drive	搭档的驱动等级在10以上、同步瓶有4

驱动爆裂技（ドライヴブレイク）



相当于必杀技，分为 3 种。

驱动爆裂技1：Second Drive阶段可使用，消耗同步瓶1。

驱动爆裂技2：Third Drive阶段可使用，消耗同步瓶2。

超级驱动爆裂技：Final Drive阶段可使用，消耗同步瓶3。

连结变身（コネクト）

有别于驱动的变身，会在 DRIVE.01 的 C 部分解锁。拥有 1 个同步瓶时就能按下 L+× 发动连结变身，发动时能吹飞周围的敌人，提高自己的攻击力。连结变身没有时限，只要拥有同步瓶，变身状态就能持续下去，可以再次按下 L+× 解除变身。



其他要素

按摩小游戏（ハートキャッチ）

在Communication Rm选择角色后按□键，再按△键可以游玩按摩小游戏。不过要在角色右上角显示的“Level”一项达到20级时，才能开启该角色的按摩小游戏，此项实为角色的胸围等级，不断触摸角色慢慢升到20级即可。游玩小游戏还需要消耗一张**ハートキャッチ**参加券，参加券可以在商店购买，亦可以在角色的胸围等级提升到25级以后，每升5级获取一张。游戏方式类似节奏游戏，待画面上的心型符号逐渐变成粉红色并开始消失的时候触摸就能上涨角色的满足槽，游戏结束时若角色的满足槽是满的，那么就算按摩大成功，角色的胸围等级会提升得更多。

注：待角色开启按摩小游戏后就不需要通过触摸来提升胸围等级了，直接游玩小游戏会提升得更快。

亲爱度

角色之间的亲密度，在食堂触摸角色头上的黄心就能提升角色之间的亲密度，不过要注意提升的仅是操作角色与触摸角色之间的亲密度，比如操作伦花触摸乱花，就会提升伦花与乱花之间的亲密度。黄心随着时间流逝而出现，约数分钟会更新一次，刷亲密度的话可以全人物不断来回切换操作。当亲密度达到一定程度后会触发“亲爱度ノベル”，相当于小事件，与带有“！”标记的角色对话就能观看。



奖杯攻略

奖杯总数	50	铜杯	40	银杯	6	金杯	3	白金	1

白金综述

白金难度	5/10
白金所需时间	70小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

比起前辈“《闪乱神乐》系列”，本作的ACT要素更为丰富，致使总体难度提升。再加上奖杯设置有许多刷刷刷的要素，直接导致白金难度走高，想要完成白金需要一定的耐心。下文会列出收集系奖杯的位置，方便玩家更有效率地搜索关卡场景，并会介绍一些挑战类奖杯、刷经验与金钱类奖杯的完成心得。玩家最好按照下文的收集攻略来通关故事模式，先过一次普通结局，再按照前文提到的真结局解锁方法完成真结局。完成剧情杯后通过下文介绍的刷经验方法获取相关奖杯，然后去获取高难度的挑战系奖杯。这些都完成后剩下的按照奖杯列表查漏补缺便可。

注：请玩家务必打上最新的补丁，不仅强化了画面演出效果，游戏难度也有所降低。

真结局解锁方法

本作准备了两种结局，从17开始分歧，前缀为CHAOS的章节通往普通结局，为ORDER的章节通往真结局。一周目的时候到达真结局的条件不会显示出来，但通关一次故事模式后就会在某些章节界面的右上角出现感叹号标记，让这些章节的过关评价达到SS级就能开启真结局路线（无关难度），已经达成条件的章节其感叹号会显示“CLEAR”字样。如果在一周目就达成所有条件的话，那么真结局路线也会开启。下表列出关系到真结局开启条件的章节。

章节	PART
DRIVE.01	B、C
DRIVE.02	B
DRIVE.03	B
DRIVE.04	B
DRIVE.12	A、B、C
DRIVE.13	A
DRIVE.14	A、B
DRIVE.15	A
DRIVE.16	A、B、C

SS评价获取方法：评定SS级的核心是过关时间与受伤害量两者，这两者数值越低，就越大可能取得SS评价。由于关卡可以重复挑战，因此不必勉强自己一周目就要取得SS评价。真结局解锁无关难度，所以用“易”难度过关亦可。



角色最大等级能力值

人物名	体力	攻击力	防御力	加成体力	加成攻击力	加成防御力
伦花	1620	288	218	x130%	x110%	x100%
乱花	1530	303	213	x110%	x130%	x100%
マナ	1560	268	228	x120%	x100%	x120%
桃	1570	278	230	x110%	x100%	x130%
ヴァイオラ	1530	278	225	x115%	x115%	x115%
满腹丸	1560	328	218	x95%	x150%	x95%
小春	1530	293	238	x95%	x100%	x150%

注：红字为全人物中的最高数值。

故事章节里的收集系奖杯

在故事模式里，每一关的界面都会标明该关是否有隐藏要素，这些要素从上到下分别为**キーパー**、隐藏通路（**バックドア**）、奖牌（**フラグメント**）三项，均与奖杯相关。界面里的相关图标若是灰暗的，则表示玩家还没有取得该要素。下文列出它们在关卡内的位置，方便玩家寻找，不包含隐藏要素的关卡就不再列出。其中隐藏通路需要完成秘密任务，完成方法在后文以表格列出。



注：进入章节前按△键可以直接跳过剧情部分；下文的方向以默认视角为标准。

场景要素

主线标记



指引玩家过关的路线标记，与其方向不同的小路内通常会有隐藏要素。

石像



藏有奖牌的石像，对其攻击至雕刻成女人型便能获取奖牌。

隐藏通路



踏上平台就能进行秘密任务。

可破坏墙壁



对其攻击至所有灯灭便能破坏。

キ-パ-



测验胸围等级的机械，合格就能获得奖励，与奖杯相关的扩大装饰栏的奖励便是在此获取。

上锁区域



需要获取钥匙才能开启的“锭”区域。

DRIVE.01 希望の岛ビクニ

B部分

隐藏要素	位置
キ-パ-	顺着沙滩走就能发现
隐藏通路	–

奖牌

①初始位置；②最初的敌人出现地点的墙边；③敌人“シュ-タ-ガ-ル”出现地点的墙边

C部分

隐藏要素	位置
キ-パ-	外部通路的赤色障壁附近，需要乱花启动
隐藏通路	–

奖牌

①初始位置左前方；②可破坏墙壁后，墙壁在建筑内第一道大门左方；③出建筑后，路上的石像里



DRIVE.03 实战！治疗プログラム

A部分

隐藏要素	位置
キ-パ-	建筑入口右侧，需要マナ启动
隐藏通路	–

奖牌

①初始位置右后方；②第一段楼梯的上空；③建筑内入口处上方

B部分

隐藏要素	位置
キ-パ-	–
隐藏通路	第一次杂兵连战后会开启两条路，左侧为隐藏通路

奖牌

–

DRIVE.04 降临、ビクニの守护者

A部分

隐藏要素	位置
キ-パ-	–
隐藏通路	–

奖牌

①初始位置右后方的石像里；②建筑地图内第一个楼梯平台的桶里；③建筑地图临近终点绿线的平台上方



DRIVE.05 副笔头の忧郁

B部分

隐藏要素	位置
キ-パ-	–
隐藏通路	解锁“锭”标记后眼前的分歧路左拐，通路在深处

奖牌

①在红色平台上获得钥匙后直接进入前方的小巷，在里面的石像里；②初始地点附近桥下的石像里；③在“锭”标记的地点前左拐，遇到分歧路继续左拐（非下桥的路），在上方平台的石像里



DRIVE.06 消された记忆と消えない思い

B部分

隐藏要素	位置
キ-パ-	通过横版区域后进右侧的大门里来到中庭，然后马上往左拐，需要满腹丸启动
隐藏通路	–

奖牌

①初始区域不进指定的绿线，直走过桥，在右侧的石像里；②通过横版区域后进左侧的路，在尽头的石像里；③在中庭深处进行杂兵连战后，前方道路大门前右侧的石像里

DRIVE.07

激突！学内定期战

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	第二波杂兵战处左侧的小路尽头，需要九头龙启动
隐藏通路	–

奖牌

①初始地点上方的两段平台上；②第二波杂兵战前的楼梯上空，需要利用锁定目标与幻影步飞过去获取；③第二波杂兵战后登上楼梯，在左侧道路的石像里

B部分

隐藏要素	位置
キーパー	–
隐藏通路	–

奖牌

①初始地点右侧，需要先前进一段路再拐弯进去；②进洞窟前、过石桥后左侧的石像里；③进冰洞区域前，右侧的道路最深处石像里

DRIVE.08

新たなる挑战、そして战线离脱

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	在二楼区域终点处清理完有大型敌人的一波杂兵后，通往外廊的大门会开启，キーパー就在里面。需要ヴァイオラ启动
隐藏通路	二楼区域终点前不上楼继续前进，通路在教室里面

奖牌

①第二波杂兵战打完后，前方的大门开启，深处可破坏墙壁内的石像里；②来到二楼区域后往前走会刷出一波杂兵，胜利后右侧的大门会开启，里面有石像；③二楼区域陷入地面的红色墙壁上方（要以红色墙壁作为踏台进行二段跳取得）

C部分

隐藏要素	位置
キーパー	开锁进入的第三区域，在大阶梯前打完杂兵战后左侧的通路里，需要九头龙启动
隐藏通路	–

奖牌

①打完第一波杂兵后，瞄准上空的目标进行6次幻影移动后获取；②第二个区域第二波杂兵战处左侧小道尽头的石像里；③第三区域登上大阶梯，通过大门后马上左转，在尽头的石像里

DRIVE.09

月影小春、参战！

B部分

隐藏要素	位置
キーパー	建筑内2楼入口处
隐藏通路	–

奖牌

①初始区域来到建筑大门处，打倒杂兵后前往建筑旁边的通道，内有石像；②建筑内1楼，中央通路右侧的石像里；③平原区域里，在刷出大型敌人附近的石像里



DRIVE.10

想いの行く先

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	初始区域第一道大门的分歧处左侧，在墙壁那里
隐藏通路	在第三块奖牌处的空地右侧

奖牌

①第一个分歧处往右侧走，来到大石头分歧处往左侧走会发现石像；②初始区域第一道大门的分歧处右侧，可破坏墙壁后的石像里；③在可破坏墙壁处通过大门后就能看到一个叠成“↑”标记的桶，奖牌在上方平台处（需要利用这里刷出的空中敌人作为踏板，才能飞到平台上）

DRIVE.11

最强ペアの诞生

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	消灭第一波杂兵后左侧的通路会开启，在深处
隐藏通路	–

奖牌

①初始位置附近的上空，有“↑”标记（需要引诱杂兵来到奖牌下方，然后利用幻影突袭等技巧跳上高空获取）；②第二区域入口左侧的石像里；③BOSS战前道路的右侧有“↑”标记的地方，在三个空中平台上（这里的平台在踩上去后会很快消失，要快速跳向下一个平台才能取得）

C部分

隐藏要素	位置
キーパー	消灭第一波杂兵后，前往左侧的螺旋阶梯处，登上去后再消灭一波敌人就能在深处获得钥匙。然后来到第二区域的分歧点（可破坏墙壁处），用锁定目标来到上空平台处，用钥匙开启“锭”就能发现
隐藏通路	–

奖牌

①登上初始区域左侧的螺旋阶梯，在右侧道路尽头的石像里；②第二区域分歧点往左侧走，来到A部分BOSS战处先不要触发标记，登上左侧的楼梯能进入另一个区域，通过两个红色移动平台后就能看到上方的奖牌。通往奖牌的红色踏板都是有时限的，尤其是中间的时间特别短，踏上去后要瞬间起跳才能来到最后的平台获取奖牌；③第二区域分歧点，可破坏墙壁后的石像里

DRIVE.12

姊妹の绊、それぞれの成长

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	洞窟前的石桥左侧
隐藏通路	–

奖牌

①初始位置右侧四个叠起来的木箱上，用二段跳即可取得；②在冰洞区域进行杂兵战取得钥匙，然后返回冰洞前右侧的道路开启“锭”区域，里面有石像；③离开洞窟后马上右拐，在道路尽头的石像里

C部分

隐藏要素	位置
キーパー	洞窟出口附近的分歧处“锭”区域内，钥匙在洞窟外区域，清除空地刷出的杂兵后便可前往终点绿线左侧取得钥匙
隐藏通路	离开冰窟后往左走，在尽头里

奖牌

①初始区域的石像里；②第二区域进洞窟前有分歧路，往右侧走，消灭尽头刷出的杂兵后奖牌就会出现；③洞窟出口的石桥右侧石像里

DRIVE.13

隐された真实

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	来到上层区域在空地进行杂兵战后，在阶梯左侧便会找到，需要乱花启动
隐藏通路	–

奖牌

①初始位置往前走些许，左侧的石像里；②上楼梯来到上层区域后，被栏杆围住的地方会有一个缺口，从这里跳下去会发现石像；③来到甲板区域后抬头就能看到

B部分

隐藏要素	位置
キーパー	进入大门后的区域，前方分歧路右侧可破坏墙壁后
隐藏通路	–

奖牌

①开场战斗后前进，看到大石头分歧处后进入左侧就能找到石像；②进入大门前的分歧路，左侧有石像；③大门后的区域，“锭”门前右侧的路尽头有石像

DRIVE.14

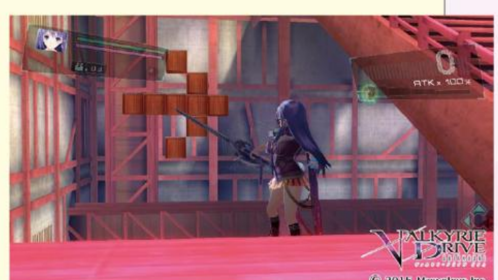
作られた乐园

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	先破坏初始位置的神社左侧的箱子，可以获取钥匙。前进发现栏杆围住的地方缺口处有“锭”标记，解锁后跳下去就能发现
隐藏通路	–

奖牌

①初始位置上空，在清扫完第一批敌人后可以用锁定目标飞过3个标记获取；②下楼梯时会在中途发现“→”的标记（如下图），顺着方向看就会发现奖牌（直接在图示位置起跳，二段跳后用幻影步冲过去即可获取）；③来到下层区域后敌人刷出处左侧的石像，切记要在打倒这波敌人前获取，不然会直接进入BOSS战



DRIVE.15

封印されし少女たち

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	第一个主线标记过后，左侧的小巷尽头（要在打倒第一波敌人前启动）
隐藏通路	–

奖牌

①第一个主线标记附近的上空，通过六连幻影步飞越标记获取（打倒第一波敌人后才能获取）；②清完第一波敌人后，进入右侧解锁的空地，打倒这里刷出的敌人后奖牌就会出现；③清完红色大门处刷出的敌人后，回头进入另一处解锁的空地，打倒这里刷出的敌人后奖牌就会出现

B部分

隐藏要素	位置
キーパー	第三块奖牌位置的道路尽头，右侧的小巷里
隐藏通路	–

奖牌

①进入初始位置左侧的通路后，马上就能看到在右侧有个可破坏墙壁，里面有石像；②打完第一波敌人后会返回初始位置附近，收拾这里刷出的敌人后，初始位置右侧的通路就会开启，里面有石像；③初始位置就能看到在上空的奖牌，顺着主线标记前进就能到达，跳上叠成二层的木桶上进行二段跳获取

C部分

隐藏要素	位置
キーパー	登上阶梯通过移动平台后，在进入下一个区域前左侧的路，需要钥匙开启，钥匙位置参考奖牌①
隐藏通路	打倒开幕的敌人后，前往左侧的小道（阶梯口左侧），尽头有通路

奖牌

①登上阶梯后往主线标记反方向走，两条路分别有石像与钥匙；②第二区域空地杂兵战后前往主线标记反方向的地方，会发现3个红木箱，全部破坏后封住的路会开启。来到如图所示的位置，上方有个高台，需要利用图中刷出的敌人进行三段幻影突袭飞上高台，奖牌在可破坏墙壁后（1.03补丁已修正此处敌人的血量，不会被轻易打死）；③前述高台处另一方向的道路尽头有石像



DRIVE.16

告白——明かされる真实

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	二楼教室战后外侧的走廊里
隐藏通路	–

奖牌

①进入建筑清完第一批敌人后，1楼两侧的门也会开启，通过此门去对面与杂兵战斗后中央的大门就会开启，里面有石像；②二楼教室外面有石像，消灭教室里的敌人后出门右转就能看到；③主线标记战斗的教室对面也有另一间教室，在里面消灭一批敌人后奖牌就会出现

B部分

隐藏要素	位置
キーパー	第一场战斗后往主线标记的方向前进，在小道的左侧"锭"区域后，钥匙在第三场战斗后前往桥的分歧点，在桥下面可找到
隐藏通路	完成第一场战斗后继续往前走，在道路尽头（与主线标记方向不同）

奖牌

①通过第一个主线标记后来到分歧点，在左侧的空中平台上，附近有"泰国料理"的看板；②第三场战斗后往回走，原本封锁的道路开启，里面有石像；③第三场战斗后往主线标记相反的桥方向走，过桥后前往右侧尽头会发现石像

C部分

隐藏要素	位置
キーパー	–
隐藏通路	–

奖牌

3块奖牌都在楼梯区域上层，按照主线标记往上爬就能找到

CHAOS.17

决别、それぞれの岐路

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	第二区域不进正规路线的大门，继续走楼梯来到最上层就会发现
隐藏通路	–

奖牌

①初始位置右后方尽头有石像；②在楼梯上方有标记物，锁定后用幻影步飞去获取；③第二区域走楼梯来到最上层的建筑物里，消灭刷出的敌人后奖牌就会出现

B部分

隐藏要素	位置
キーパー	第二区域正规路线的大门右侧，需要ヴァイオラ启动
隐藏通路	进入第三区域入口处左侧的道路，在栅栏缺口的位置有"锭"标记，钥匙获取方式看奖牌②

奖牌

①初始位置左侧的红色平台上，又是麻烦的时间限制型平台；②进入第二区域后，前往右侧的楼梯下去就能进入另一个区域，来到最深处打倒刷出的敌人后能获得钥匙，继续前进打倒第二波敌人后奖牌就会出现；③进入第三区域入口处左侧的道路，下楼梯就能看到石像

CHAOS.18

今を生きるために

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	通过横版区域后，在空地消灭一批敌人，然后前往楼梯左侧的小路尽头就能发现，需要满腹丸启动
隐藏通路	通过横版区域后，前往左侧就能发现

奖牌

①初始位置右侧栈桥上空；②初始区域终点绿线前左侧有条小路，在里面可获取钥匙，进入海岸区域后消灭敌人来到右侧带"锭"标记的洞窟处获得；③通过第四区域的大门后左转，在可破坏墙壁后的石像里

CHAOS.19

渡されたバトン

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	进入第二区域左侧的道路，在楼梯下面，需要マナ启动
隐藏通路	–

奖牌

①初始位置后方的石像里；②走楼梯来到最高层，建筑门前右侧的石像里；③进入第二区域后消灭空地刷出的敌人，然后前往左侧的道路，石像在栅栏下面

B部分

隐藏要素	位置
キーパー	到第二区域后消灭一批敌人来到大道路的分歧点，前往右侧的小道尽头就能发现，需要伦花启动
隐藏通路	–

奖牌

①一直前进来到红色大门处，消灭这里的敌人后走与主线标记相反的路，在尽头就能发现石像；②第三区域消灭初始敌人后，在马路分歧处前往左侧上坡，在终点绿线前右侧上空，直接跳出去就可取得；③熟悉的工场区域，来到需要锁定目标飞跃的平台前，左转走楼梯下去，消灭刷出的敌人后进入右侧的小道，里面有石像

ORDER.18

ビクニ解放作战

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	第二区域终点绿线前右侧小路尽头，需要九头龙启动
隐藏通路	第二区域通过大门后进入战斗，然后右侧的通路就会解锁，在尽头的可破坏墙壁后

奖牌

①第二区域大门前右侧的道路尽头有石像；②第二区域大门前左侧道路的发光箱子里取得钥匙，然后在海岸区域左侧的洞窟开锁取得；③横版区域初始位置头上，先跳上四层木箱，然后等待移动平台下来再跳上去

ORDER.19

始まりの思い出

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	BOSS战终点绿线前会刷出一批敌人，消灭后左侧的大门开启，依然在墙壁后，需要小春启动
隐藏通路	–

奖牌

①开锁后的区域里，消灭刷出的敌人前往右侧的路；②通过第二道大门后跳上前面叠起来的红色箱子，然后跳到上面的平台，继续走就能发现石像；③通过第三道大门进入中庭区域，进去后马上左拐就能看到石像

B部分

隐藏要素	位置
キーパー	初始位置直走，位于坡道上方，需要乱花启动
隐藏通路	来到初始区域的转移装置处，不要进去，前往深处的小巷尽头就能发现

奖牌

①初始位置右后方有石像；②阶梯区域初始位置的上空，需要记住奖牌的位置，然后登上大约2段楼梯如图中位置再起跳，连续幻影步飞过去取得（因为幻影步途中难以转移镜头确认奖牌的位置，只能事先记住）；③在阶梯区域途中



ORDER.20

大切で特別な友达

A部分

隐藏要素	位置
キーパー	–
隐藏通路	–

奖牌

①ダイイトク战前转移装置旁边的石像；②ゴウザンゼ战前转移装置旁边的石像；③ゴウザンゼ战后开锁"锭"，途中会有石像，钥匙在ゴウザンゼ战后直接取得



秘密任务

任务编号	所处章节	目标	建议
SecretMission 01	DRIVE.03-B	全灭敌人（20只）	都是杂兵，随意打
SecretMission 02	DRIVE.05-B	在限制时间以内找出隐藏的钥匙然后解锁“锭”（3分钟以内）	钥匙有机率出现在初始位置后方黄色的桶里
SecretMission 03	DRIVE.08-A	让敌人浮空10秒	重复幻影突袭等动作即可
SecretMission 04	DRIVE.10-A	找出区域内的女体石像，并完成它们	从初始位置开始逆时针方向前进比较好找，操作角色选择マナ
SecretMission 05	DRIVE.12-C	在限制时间以内除掉城内所有的草	1分钟以内全部除掉，选择攻击范围大的角色比如伦花会较轻松
SecretMission 06	DRIVE.15-C	在限制时间以内除掉天空广场所有的草	3分钟以内全部除掉，从外围往里除比较好
SecretMission 07	DRIVE.16-B	在限制时间以内完成区域内所有的女体石像	40秒以内攻击4个石像，攻击中不要推动左摇杆，同时用右摇杆转移视角确认下一个目标
SecretMission 08	CHAOS.17-B	在时间结束之前存活下来（打倒敌人时体力回复）	时间内体力会不断减少，要计算好自己的体力槽再去打倒敌人
SecretMission 09	CHAOS.18-A	让敌人浮空30秒	03号任务的加强版
SecretMission 10	ORDER.18-A	在限制时间以内通过所有的检查点到达终点	40秒以内完成，多尝试记住路线，幻影步是必须要用的
SecretMission 11	ORDER.19-B	全灭敌人（27只）	01号任务加强版

地狱级生存模式心得



生存模式就是不断打倒敌人直到完成任务，高级别的许可证随着故事进度解锁，需要去商店购买。地狱级的战斗不仅wave数高达100，敌人攻击力也比较高。基本战法是序盘就尽早利用幻影突袭等方式将ATK提升，然后一边维持倍率一边战斗。推荐使用的角色是小春，相较其他角色，她的同步槽上涨率较高，也不缺范围型的攻击招式。尽早积蓄同步槽使用驱动爆裂技1来扫荡杂兵，在wave70以前尽量减少受到的伤害为好。

地狱级挑战模式心得

地狱级的任务全部是对人战，NPC的打法和故事模式差不多，但攻击力提高很多，也会积极使用驱动爆裂技，不小心吃中爆裂技的话有可能会被秒杀。前文也提过，本作的角色招式不能通过回避取消，而且想把敌人打至硬直还容易硬吃下很多伤害，因此笔者推荐的打法是游击战，使用攻击空隙较小的角色实行边打边跑的战术。推荐的角色依然是小春，□×3连击→R回避的打法虽然不起眼，但却很实用，一般NPC在吃下□×3的攻击后便会翻滚回避，此时也马上按R键跟上去便很容易能追击到。万一NPC采取反击，也可以立刻通过连续回避来减少受到的伤害和调整位置，再加上小春的同步槽上涨率是全角色中最高的，万一出现意外也可以通过驱动来回复HP，当然不要忘记在商店购满回复药。

刷钱与经验方法

当故事模式通关时，玩家大约会获得100万～200万左右的经验不等，但由于奖杯要求500万的经验值，重复刷关是必要的。比较有效率的关卡是ORDER.20——A部分，难度为难。虽然同章节的B部分经验更多，但需要和全部四神对战，而A只需要和**ゴンゴウゼ**、**ダイイトク**战斗，算下来还是A比较有效率。金钱和经验不需要分开刷，直接在同一关刷就好。

奖杯列表

やがてひとつになる物語 白金
取得条件： 取得其他全部奖杯

ビクニへようこそ 铜杯
取得条件： 完成DRIVE1的A部分

修练の道は果てなく 铜杯
取得条件： 完成第一章

お姉ちゃんの笑顔を返して 铜杯
取得条件： 完成第二章

あまり深追いしてはダメよ 铜杯
取得条件： 完成第三章

私はこの島を出ます 铜杯
取得条件： 完成第四章
奖杯说明： 这四个杯同样是剧情杯，每4个小节为一章。

私たちの戦いはこれからだ。 银杯
取得条件： 观看了伦花对乱花的结局

未来は切り開いていけるって! 银杯
取得条件： 观看了真结局
奖杯说明： 请参考系统部分“其他要素”的真结局解锁方法一栏。

ヴァルキリーの楽園 金杯
取得条件： 完成所有故事

君のすぐそばで 铜杯
取得条件： 观看了亲爱度**ノベル**

惹かれ合う视线 铜杯
取得条件： 观看了10种亲爱度**ノベル**

重なり合う运命 铜杯
取得条件： 观看了30种亲爱度**ノベル**

揺るがない强さ 铜杯
取得条件： 观看了50种亲爱度**ノベル**

无垢な心のまま 铜杯
取得条件： 观看了亲爱度最大的**ノベル**

信じたその手 铜杯
取得条件： 观看了5种亲爱度最大的**ノベル**

あなたを感じ続ける 铜杯
取得条件： 观看了10种亲爱度最大的**ノベル**

几千の想い 金杯
取得条件： 观看了全部亲爱度**ノベル**
奖杯说明： 请参考系统部分“其他要素”的亲爱度一栏，基本没有快速刷亲爱度的方式，只得在打故事模式的时候兼顾一下，又或是一边放置一边触摸黄心。每人之间有3个亲爱度小故事可以看，算起来总共有63个。

至高のリブレイター 铜杯
取得条件： 一名角色的**リブレイター**等级达到最高

秀抜なエクスター（铜杯）
取得条件：一名角色的驱动等级达到最高

极上バスト（金杯）
取得条件：一名角色的胸围等级达到最高
奖杯说明：请参考系统部分“其他要素”的按摩小游戏一栏。

重なる心（铜杯）
取得条件：初次进行驱动

绝顶（铜杯）
取得条件：初次进行Final Drive

响きあう体（铜杯）
取得条件：发动连结变身

渾身フィニッシュ（铜杯）
取得条件：用驱动爆裂技或超级驱动爆裂技打倒BOSS

自慢のボディ（铜杯）
取得条件：被**キ-パ-**承认

やめられない とまらない（铜杯）
取得条件：达成999combo

经验丰富なあの娘（铜杯）
取得条件：全角色累计经验值达5000000
奖杯说明：相当耗费时间的一个奖杯，不过可以和金钱奖杯一起打，详情请参考白金攻略的刷钱与经验方法一栏。

学级闭锁（铜杯）
取得条件：累计击破敌人数达10000

えっちゃんにっこり（铜杯）
取得条件：获得报酬点数达1000000
奖杯说明：同样参考白金攻略的刷钱与经验方法一栏。

スッポンポン健康法（铜杯）
取得条件：破坏敌人全部衣服

ありのままの私（铜杯）
取得条件：被敌人破坏全部衣服

やっぱ最高だね！（银杯）
取得条件：观看了100次全裸
奖杯说明：破坏衣服系列的福利奖杯在后期获取的话需要把难易度提高，多用驱动爆裂技攻击，不然敌人衣服还没被破坏就先死了。自己全裸的话就反过来降低难易度让敌人攻击自己。

玄武完全沉默（铜杯）
取得条件：破坏**コンゴウ**的全部核心并获得胜利

白虎完全沉默（铜杯）
取得条件：破坏**ダイイトク**的全部核心并获得胜利

朱雀完全沉默（铜杯）
取得条件：破坏**グンダリ**的全部核心并获得胜利

青龙完全沉默（铜杯）
取得条件：破坏**ゴウザンゼ**的全部核心并获得胜利

フラグメントコレクター（银杯）
取得条件：取得全部**フラグメント**

隐し部屋完全攻略（银杯）
取得条件：完成全部隐藏通路的秘密任务

おっぱい试验合格（银杯）
取得条件：被所有**キ-パ-**承认

挑战达成（铜杯）
取得条件：全通挑战模式

生き残り达成（铜杯）
取得条件：全通生存模式

训练开始（铜杯）
取得条件：开始练习模式的自由训练

ハイテクマシ--ン起动！（铜杯）
取得条件：启动商店的下着**プリンタ-**

大いなる投资（铜杯）
取得条件：在商店的下着**プリンタ-**里投入了1000000点数

プリコン！（铜杯）
取得条件：在商店的下着**プリンタ-**里收集完全部内衣

ほんまおおきに！（铜杯）
取得条件：购买了商店里所有的服装、内衣与饰品

おしゃれ上级者（铜杯）
取得条件：在Communication Rm里装备上10种饰品

私に乱暴するつもり…？（铜杯）
取得条件：在Communication Rm里触摸了角色

女なら谁でもいいのね（铜杯）
取得条件：在Communication Rm里触摸了全部角色

マッサ-ジ职人の夜は长い（铜杯）
取得条件：在Communication Rm里游玩了100次按摩小游戏



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 TROPHY GUIDE 深度特攻

文 白菜 美编 香山



PS4 PS3 PSV		
电击文库 战斗巅峰 再燃	SEGA Games	格斗
电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION		日版
2015年12月17日	本地1~2人、在线1~8人	对应年龄：15岁以上
下载版售价为PS4/PS3：7549日元、PSV：6664日元		对应交叉存档

前作推出一年多以来，积累了大量的人气，街机厅投币率长期居高不下。本作为SEGA Games顺风顺水继续发行的系列资料篇，冠以“再燃”之名，除了追加新角色，还增添了扩展战术层面的新系统，让对战性更上一个台阶。现在就来看看本作的详细介绍吧。

基本系统

键位说明



方向指令：为了方便阅读，本攻略中对方向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字6表示，下方向以数字2表示，左上方向以数字7表示。

按键指令：游戏中有A、B、C、S共4个按键，分别对应弱、中、强攻击与援护。对应键位可以在设定模式中进行变更。弱、中、强攻击归类为通常攻击，需要连续输入方向指令发动的招式称为必杀技。

画面解说



1 使用角色。左侧为1P正在使用的角色，右侧为2P正在使用的角色。
2 援护角色。左侧为1P选择的援护角色，右侧为2P选择的援护角色。
3 BLAST角色。左侧为1P选择的援护角色，右侧为2P选择的援护角色。
4 体力槽。受到攻击会降低，残量为0时视为失败。
5 Hit数。表示当前连段的攻击次数。绿色外框为确定连，红色外框表示中途可以受身。
6 BLAST标识。发动后会获得各种各样的效果。
7 巅峰槽。累积EX必杀技和超必杀技的能量槽。圈内数字表示当前已存储能量值。
8 王牌标识。当前可发动王牌技的次数。发动后标识会能量槽化，代表角色强化状态的持续时间。

基本行动

※ 以下系统说明均以玩家处于1P位置（左侧）为前提。



投技・拆投：贴近对手输入6/4C即可发动投技。被投的一方在被抓住的瞬间同样输入6/4C可发动拆投。



受身：被对手攻击吹飞时，按住A/B/C任意一键不放，角色会在可受身的最快时间点自动发动受身，从受创状态进入无敌状态，并持续至角色落地为止。受身时输入方向可以向对应方向移动，并且重置二段跳发动权。在无敌状态下发动二段跳或出招攻击，则立刻解除无敌状态。



连携攻击：攻击接触对手时按下其他通常技按键即可使出连携攻击。通常情况下只局限于A→B→C这样由弱到强的连锁路线。而

在王牌强化效果发动中，才能 B→C→A 或是 C→A→B 这样无视攻击强弱顺序连锁。连携攻击中 A 的部分还能加入蹲攻击，最多能连打 3 次。另外部分招式可以在触碰到对手后进行“跳跃取消”，不过若是在攻击命中的情况下，同一套连段中只能跳取消一次。





快捷连携：地面上 A 攻击接触到对手时，连续按下 A 键，角色就会自动使出固定套路的自动连段。巅峰槽在 1 以上时，会以 EX 必杀技来收尾。伤害虽然不高，但胜在轻松简便不失误，在对手体力不多时能够稳定结束战斗。当然玩家也可以在 EX 必杀技最后手动追加超必杀技。



冲击技：输入 A+B 或 2A+B 即可发动的强力招式，特征为启动瞬间（第 1 帧起）有相杀对手招式的性能。每个角色的招式形态都不同，但总体来说，A+B 大都为横向的突进技，↓ A+B 大都为向上的对空技或当身技。冲击技可以取消任何通常技，命中后也可以正常连锁出 EX 必杀技或超必杀技，但被防御时只能连锁王牌技和 BLAST 来消除破绽。



冲击破坏：输入 4A+B 即可发动的全员共通中段技，发动时起跳一定高度可以回避下段攻击，起跳至最高点时获得等同于冲击技的相杀性能，攻击接触对手后再次输入 A/B/C 可发动追加攻击，将对手浮空，自身也会跟着自动跳起。第一时间输入追加攻击，命中对手时会出现特写镜头，此时伤害和后续补正均会获得提升。冲击破坏被防御时没有确反，但追加攻击被防御后会出现极大的破绽。



EX 行动：发动特定通常攻击或特定必杀技时，按住输入的功能键（A/B/C）不放，招式的性能就会发生一定的变化，这被称为 EX 行动。注意 EX 行动并非“强化”原本的招式，而是“改变”原本的招式。另外也不是所有角色都拥有 EX 行动。



援护行动

选用角色下方的援护角色头像为彩色时，即可按 S 键发动援护攻击。当援护攻击结束后（结束时间因人而异，并不能单纯看角色是否在场），援护角色头像从灰色开始由下往上充能，填充完毕后再次回复为彩色，角色说出一句台词提示，代表可再次发动援护攻击。

援护攻击大致分为三种类型，分别是攻击型（ATTACK）、防御型（DEFENCE）和特殊攻击型（SP ATTACK）。攻击型一般是直接发起攻击的招式；防御型是当身技类型，对手在其效果范围内发动攻击后会遭到反击；特殊攻击型一般没有直接的杀伤力，但命中后能对对手的行动作出限制或削弱（例如行动拘束、伤害补正缓和等）。

每个援护角色都拥有至少两种支援行动。其一是输入 2/5/8S 发动，通常简称为 5S，特征是指令不带横向的方向；其二是输入 1/4/7/9/3/6/9S 发动，通常简称为 6S，特征是指令带横向的方向。另外部分角色持有特殊的第三种支援行动，指令因人而异，下方表格会整理出所有持有特殊支援行动的角色与指令。通常情况下，援护攻击只能在地面发动，且发动时角色会做出呼叫的行动，产生一定的破绽。不过也有一些特别的发动方式，下文详细介绍。

角色	指令	支援性能
蓝原延珠	长按 5S	一定时间对手召唤援护时自动将援护击溃，并延长其冷却时间

角色	指令	支援性能
朵库萝（ドクロちゃん）	操作角色倒地中长按 5S	消耗 3 条巅峰槽，朵库萝将操作角色横向丢出攻击对手，命中后扣减己方白色体力，扣减对手真实体力
浅间・智	长按 5S/6S	放出稍稍追尾，命中硬直更大的箭矢
浅间・智	426S	援护角色超必杀技，锁定对手位置并放出巨大箭矢攻击。通常版消耗 2 条巅峰槽，在箭矢射出前，继续点击 S 可以追加消耗巅峰槽提升伤害（最多 5 条）
零（ゼロ）	防御硬直中 S	发动不造成伤害并击倒对手的护盾，消耗 2 条巅峰槽。王牌强化状态中仅消耗 1 条

援护取消

在攻击触碰对手、产生硬直时间时，消耗 1 条巅峰槽即可强制唤出援护进行攻击。这属于特殊援护行动中的援护取消，发动时角色身上会有绿色的光圈缠绕，画面也会瞬间暗转，作为角色发动了援护取消的提示。援护取消是消除自身破绽，避免遭到确反或延伸连段的重要要素，但并非所有招式都能无限制地发动援护取消。在攻击命中对手的情况下，超必杀技无法使用援护取消；在攻击被对手防御的情况下，冲击技、冲击破坏和超必杀技无法使用援护取消。



王牌援护

在王牌技发动后的强化时间内，角色召唤援护时不再出现呼叫动作，即使攻击未触碰对手也可以在空中直接呼叫援护，发动援护取消时也不再消耗巅峰槽，可以说是随心所欲。因此在王牌的强化时间内，建议多多使用援护进行怒涛般的连续进攻。



※ 零和浅间·智的特殊支援行动是例外：在王牌中发动零的绝对防御依然消耗巅峰槽，不过消耗量减少至 1 条。浅间智的超必杀技依旧按照正常消耗计算。

巅峰槽相关

巅峰槽是分布在画面左下角和右下角的超必杀槽。发动特殊攻击或特殊行动时会消耗，随着时间经过会缓慢增加，玩家积极发动攻势（推前方向或前冲之类）的话会进一步提升增加速度、反之采取消极的行动则会停止增加（不断向后移动）。巅峰槽最大能积蓄 5 条。以下介绍所有需要消耗巅峰槽的共通行动。（援护取消已经在上文介绍过，不再赘述。）

EX 必杀技

以 A+B 的指令输入正常的必杀技，就会以消耗 1 条巅峰槽的代价发动经过强化的 EX 必杀技。EX 必杀技发动时进入暗转时间，角色身上出现绿色光芒，并且可以取消通常必杀技和冲击技。注意发动 EX 必杀技的瞬间，BLAST 填充值会立刻提升 10%。

巅峰技

最能代表角色特性、还原原作的巅峰技，俗称超必杀技。指令方面全员统一为 426B+C 和 624B+C，消耗巅峰槽均为 2 条。发动时进入暗转时间，场上背景变化并出现角色的立绘特写，可以取消除超必杀技外的任何招式。426B+C 为重视伤害的超必杀技，发动时没有任何特殊效果和无敌时间；624B+C 的伤害低于前者，但发动时角色附加无敌，且发动瞬间 BLAST 填充值立刻提升 20%。超必杀技拥有最低伤害补正设定，即必定造成一定值以上的伤害，非常适合用在连段的最后提升连段整体的伤害。

在超必杀技发动出现特写的期间，可以输入 A+C、消耗王牌标识来提升超必杀技的威力。利用王牌强化超必杀技时，角色身上会出现红色闪光，特写也进一步放大，一目了然。而在对战中触发“双重点火”之后，发动超必杀技时通过追加输入特定的指令，可以再次提升超必杀技的伤害，成功时角色身上会出现蓝色闪光。（双重点火系统将在后文提及。）



双重点火角色	指令	额外消耗
操作角色	长按 A+C	无（但最低需要持有 1 个王牌标志）
援护角色	S	1 条巅峰槽 + 援护使用权
BLAST 角色	A+B+C	BLAST 槽（发动后自动进入 BLAST 强化状态）

反射防御

在防御硬直中，同时按下 ABC 之中任意两个键，角色身上就会出现类似护盾一样的特效，将对手推出一定距离，这就被称为反射防御。反射防御是脱离对手压制的极佳手段，但需要注意的是，血量占优的一方发动反射防御时，每次需要消耗 0.5 条巅峰槽，而血量较少的一方发动反射防御则无需任何消耗。因此这是非常适合劣势一方进行逆转的重要系统，一定要牢记在心。

※ 对可以进行空中防御的招式发动反射防御时，对手如果连锁出不可空中防御的招式，玩家也能继续发动反射防御将其防下。



BLAST

本作中玩家除了可操作角色和援护角色，还需要选择 BLAST 角色参与战斗。BLAST 角色分为 POWERUP BLAST、COMBO BLAST 和 ESCAPE BLAST 三种类型，其中的区别会在下文分析。在选择 BLAST 角色时按下 Start/Options 键，能够自由切换该角色对应的类型。所以玩家完全可以选择自己喜欢的角色作为 BLAST 角色使用。

战斗中当角色头像旁边的 BLAST 标识显示为“BLAST OK”时，同时按下 A+B+C 即可发动的自身无敌的周身冲击波。也就是同类作品中经常出现的、俗称的“爆霸”。发动之后会进入填充时间，标识显示为“CHARGING XX.X%”的字样，在数字填充至 100% 之前不可再次发动，而填充至 100% 时，玩家选定的 BLAST 角色头像会在屏幕上方以特写切入方式闪过作为提示。当满足发动条件，系统却禁止玩家发动 BLAST 时，BLAST 标识处会显示为“WAIT”字样。具体时机为使用连段型 BLAST 的连段持续中、角色倒地中、遭受投技攻击、遭受 EX 必杀技攻击和遭受超必杀技攻击途中。

当 BLAST 处于填充时间中时，血量劣势的一方，与对手的血量差越大，BLAST 填充速度就越快。处于王牌效果强化时间中时也会提升填充速度。另外 BLAST 的三种发动方式也会影响到填充时间的长短。发动 EX 必杀技时立刻提升 10% 填充值，发动 624B+C 的超必杀技时立刻提升 20% 填充值。

强化型 BLAST

通常情况下直接输入 A+B+C 发动的 BLAST，画面特征为角色周围产生红色的气流，俗称红霸。气流命中对手时直接增加 2 条巅峰槽，对手防御、倒地追击或打空的情况下只增加 1 条巅峰槽。发动之后 BLAST 标识显示为“POWER UP”，在 10 秒内角色进入巅峰槽缓慢提升（最终提升 1 条）、体力缓慢回复、攻防能力提升的 BLAST 强化状态。不过要特



别注意，在 BLAST 强化状态下即使发动 EX 必杀技和 624B+C 超必杀技，也不会提升填充值。在王牌强化效果中发动强化型 BLAST 的话，可以延长王牌强化效果持续时间。由于强化型 BLAST 的效果非常强大，因此建议玩家优先考虑这种发动方式。

如果玩家选择的 BLAST 角色为“POWERUP BLAST”类型，发动强化型 BLAST 时气流判定增大，持续时间加长。

连段型 BLAST

攻击中取消收招硬直发动的 BLAST，画面特征为角色周围产生蓝色的气流，俗称蓝霸。气流触碰到对手时直接增加 1 条巅峰槽。直接输入 A+B+C 的话，命中对手时为不可受身的高浮空状态，可进行连段追击。注意如果输入 6A+B+C，则会将对手横向吹飞，撞到墙壁会反弹。可用于取消的招式为超必杀技和王牌技以外所有招式。连段型 BLAST 发动后没有“POWER UP”强化时间，也不会延长王牌强化效果持续时间，不过优势在于可以大幅提升连段的伤害，以及立刻进入 BLAST 填充时间，综合来说离再次使用 BLAST 的回复速度是最快的。在特别需要抢血的情况下，不妨考虑一下。

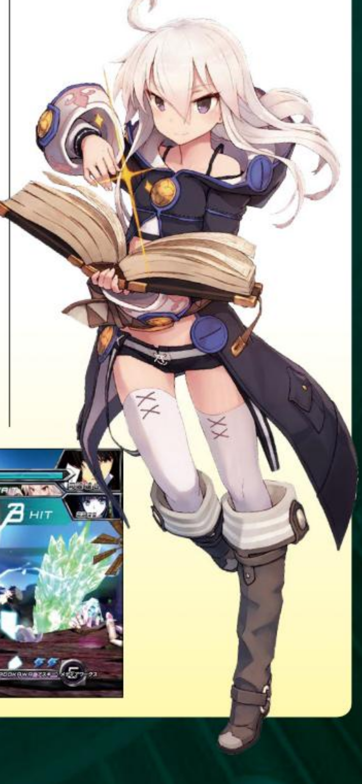


如果玩家选择的 BLAST 角色为“COMBO BLAST”类型，发动连段型 BLAST 时气流判定增大，持续时间加长。

逃脱型 BLAST

处于受创硬直或防御硬直中发动的 BLAST，画面特征为角色周围产生绿色的气流，俗称绿霸。气流不可防御，命中对手时为不可受身的横向吹飞状态。逃脱型 BLAST 不仅没有任何发动恩惠，而且填充速度约为其他两种 BLAST 的 50%（填充时的数字会以红色字体显示），因此建议只在非常关键的时刻才考虑发动。注意不能在承受 EX 必杀技和超必杀技的攻击中途发动。另外当玩家的 BLAST 角色处于“双重点火”状态下时，逃脱型 BLAST 发动后的填充速度会大幅加快，因此对 BLAST 角色“双重点火”，然后频繁依靠绿霸来自保也是一种可取的战术。

如果玩家选择的 BLAST 角色为“ESCAPE BLAST”类型，发动逃脱型 BLAST 时气流判定增大，持续时间加长。





王牌技（切り札）

输入 A+C，消耗巅峰槽上方的王牌标识发动的角色固有招式。王牌标识开局为 2 个，每失败一局时自动回复 1 个。王牌技主要可以分为打击系和觉醒系两种。

打击系：王牌标识为红色，以直接攻击为主。发动时没有暗转时间，攻击判定发生前附加对打击技无敌状态，大部分打击系王牌技均为不可蹲防的中段技。塞尔贝莉亚（セルベリア）和白井黑子的王牌技为空防不能技，库温瑟（クウェンサ－）的王牌技只可站防。发动后进入共通的王牌强化效果时间。

觉醒系：王牌标识为蓝色，以强化角色固有性能为主。发动时有暗转时间，附加瞬间无敌状态。持有觉醒系王牌技的角色为桐人（キリト）、里见莲太郎、黑雪姬、夏娜（シャナ）、司波达也、游佐惠美和 DLC 角色优纪（ユウキ）。

王牌技可用于取消除超必杀技外的所有招式，其中打击系王牌技被防御时会将对手远远推开至高空，绝大多数情况下不会产生丝毫破绽。发动后的全员共通强化效果如下：



1. 通常技连锁路线大幅解放，可以进行 C→B→A 的逆向连锁，也可混入多次蹲攻击。
2. 唤出援护时取消呼出动作。
3. 援护取消时不消耗巅峰槽。
4. 攻击未接触对手时亦可在空中唤出援护。
5. 连段中地面跳跃取消次数限制取消（通常状态下一套连段中只能跳跃取消一次）。
6. 全部通常技均可跳跃取消。

另外王牌强化效果的持续时间也根据角色不同有长有短：黑雪姬持续 30 秒，其余觉醒系角色持续 25 秒，打击系角色持续 20 秒。发动 EX 必杀技或超必杀技演出中，倒计时会暂停。强化时间中每受到对手一次攻击（注意是一次攻击，不是一击，例如 5A>5B>5C 的连段只算一次攻击，而不是算三次攻击），持续时间将立刻缩短 3 秒；强化时间中发动强化型 BLAST，持续时间立刻延长 7 秒。

潜在能力（ポテンシャル）



每个角色都持有两个共通潜在能力和一个固有潜在能力，其中固有潜在能力在战斗中满足一定条件后才会发动。潜在能力发动时援护角色头像的下方会出现操作角色的眼部特写，操作角色头像也会开始闪光。眼部特写旁还会写明发动潜在能力的类型和等级。每个角色的固有潜在能力发动条件可以在游戏的出招表中查看。

角色	发动条件	效果（持续时间）	每小局发动次数上限
全员	体力 30% 以下	攻击力提升 10%（20 秒）	1 次

角色	发动条件	效果（持续时间）	每小局 发动次数上限
全员	只在对手胜利后结束对战的小局中，自身体力30% 以下	攻击力提升 20%（20 秒）	1 次
夏娜（シャナ）	招式命中 10 次 ※1	攻击力提升 10%（20 秒）	1 次
亚丝娜（アスナ）	使用援护 2 次	攻击力提升 10%（10 秒）	累计发动 2 次后该能力消失
美琴	使用 EX 行动 3 次	攻击力提升 10%（10 秒）	累计发动 2 次后该能力消失
桐乃	使用王牌技命中	加快援护回复速度（20 秒）	1 次
静雄	使用 214 系攻击或 624B+C 命中对手 2 次	攻击力提升 10%（10 秒）	累计发动 2 次后该能力消失
黑雪姬	防御 10 次对手攻击 ※1	巅峰槽增加 1 条	1 次
智花	让 4 名队友均出现在场上 1 次 ※2	攻击力提升 10%（10 秒）	累计发动 2 次后该能力消失
桐人（キリト）	王牌强化状态下发动追加攻击 7 次	延长王牌强化时间	1 次
深雪	使用 EX 必杀技 3 次	加快援护回复速度（30 秒）	1 次
大河	招式命中 20 次 ※1	攻击力提升 10%（30 秒）	1 次
雪菜	使用 EX 必杀技 2 次	对手反射防御无效（20 秒）	1 次
莲太郎	使用蓄力必杀技 3 次	攻击力提升 10%（10 秒）	累计发动 2 次后该能力消失
游佐惠美	招式命中 10 次 ※1	攻击力提升 10%（20 秒）	1 次
库温瑟（クウェンサ-）	让米琳达发动攻击 ※3	攻击力提升 10%，支援炮击不消耗巅峰槽（20 秒）	累计发动 2 次后该能力消失
司波达也	保护深雪 4 次 ※4	攻击力、防御力提升 12%（20 秒）	累计发动 2 次后该能力消失
白井黑子	236 系攻击接触到对手 3 次	攻击力提升 10%，空间移动性能提升 ※5（20 秒）	累计发动 2 次后该能力消失
优纪（ユウキ）	王牌强化状态下 426B+C 命中对手	延长王牌强化时间	1 次
结城晶（アキラ）	发生 2 次破招	10% 攻击力（10 秒）	累计发动 2 次后该能力消失
塞尔贝莉亚（セルベリア）	使用王牌技 1 次	加快援护回复速度（20 秒）	1 次

※1. 攻击次数并非指 HIT 数，而是不同招式的使用次数。例如 5A>5B>5C>214A 的连段，仅仅算 4 次命中。
※2. 智花的 214 系攻击和 624B+C 系攻击均可达成。
※3. 任何 EX 必杀技后追加 A+B，以及直接 426B+C 命中均可达成。
※4. 达也在地面通常呼唤援护的动作为让深雪出现在身边，只要让深雪出现后自然消失即视为保护 1 次。当然，王牌强化状态下由于没有通常呼唤动作，不会计入次数。另外还有一种方法是直接选择深雪作为援护角色，如此一来只要成功呼唤 4 次即可触发。
※5. 主要表现为地面冲刺启动速度加快，空中传送移动距离加长。

点火 & 双重点火

本作在角色选择界面可以分别选择可操作角色、援护角色和 BLAST 角色参加战斗。在战斗中每一小局结束后，都有一次机会选择三个角色之一进行强化，这被称为“点火”。获得点火强化的角色，头像旁边会出现蓝色闪电标志，在之后的战斗中能够获得性能上的强化。而连续两局对同一个角色进行点火，闪电标志就会由蓝色转为红色，代表该角色处于“双重点火”状态下，此时该角色的性能会进一步获得强化，并且还能通过特殊指令提升操作角色的超必杀技伤害。



点火强化

可操作角色：攻击力提升。
援护角色：再填充时间缩短。
BLAST 角色：点火瞬间填充值提升 50%，解除逃脱型 BLAST 发动后的填充速度减缓惩罚。

双重点火强化

可操作角色：攻击力进一步提升，地面任意攻击被防后可连锁跳取消，白色体力部分回复速度提升。可发动双重点火超必杀技强化（可查看前文“超必杀技”部分，下同）。
援护角色：再填充时间进一步缩短，可在跳跃中直接呼唤援护角色（消耗 1 条巅峰槽）。
BLAST 角色：点火瞬间填充值提升 50%，解除逃脱型 BLAST 发动后的填充速度减缓惩罚，并且在发动逃脱型 BLAST 后提升再填充速度（不过依然不如正常填充速度）。

主菜单模式

STORY

故事模式，玩家选择一名角色，在每次战斗前从系统随机分配的 3 名角色中选择 1 名挑战，一共有 9 关。战斗前双方角色会发生一些有趣的对话，熟悉原作的话相信能够让人会心一笑。在选择挑战的角色时，该角色板块中存在的闪电标志越多，代表难度越高。本模式关系到奖杯要素，详细可以参考后文的“奖杯攻略”部分。



VERSUS

单机对战模式，可以直接与 2P 玩家或 CPU 对战。该模式下双方均适用于“IGNITE BOOST”（イグナイトブースト）。“IGNITE BOOST”的详细可以参考后文的部分。

NETWORK

线上模式。下分 RANK MATCH 模式、PLAYER MATCH 模式和 RAKING。RAKING 为查看自身各项成绩在全球玩家范围内的排名。以下详细解说 RANK MATCH 和 PLAYER MATCH。

RANK MATCH

排名赛模式。玩家要先选择自己的操作角色，然后通过线上随机配对战斗来提升网络积分，提高排名。该模式下可以详细设定“通信速度范围”、“切断次数限制”、“地区选择”和“排位等级选择”，精确地筛选出自己希望对战的对手。

PLAYER MATCH

玩家对战模式。玩家可以创建或进入其他玩家创建的房间，允许最多 8 名玩家同时入场，不过同时只能由两名玩家展开对决，剩下的玩家可以观战。本作终于加入了好友邀请功能。

CHALLENGE

挑战模式。下分 SCORE ATTACK 模式、TIME ATTACK 模式和 SURVIVAL 模式。

SCORE ATTACK

分数挑战模式。和最高难度的 CPU 进行 9 场战斗，用最后的积分进行全球排名比较。

TIME ATTACK

时间挑战模式。和固定难度的 CPU 进行 9 场战斗，用最后的用时进行全球排名比较。

SURVIVAL

生存模式。一直与不同对手进行单局战，每局胜利后体力得到少量回复，巅峰槽继承，测试玩家能打倒多少名对手，用最后的成绩进行全球排名比较。

TRAINING

训练模式。能够进行各种设定调整，也可以控制 2P 角色录像，方便练习各种连段和状况应对。

CUSTOMIZE

编辑模式。可以消耗 CP 购买角色图标、名片版式、称号和名人签名在线上对战时显示。另外角色的可使用颜色也是在此购买。本模式关系到奖杯要素，详细可以参考后文的“奖杯攻略”部分。另外本作在该模式下新增了“IGNITE BOOST”选项，可以通过消耗 CP 来对角色的攻击力进行强化，获得强化的 IGNITE BOOST 角色可以在各种对应的模式下使用，当然也可以关闭该模式，正常享受对战。IGNITE BOOST 选项也与本作的奖杯要素相关。

SPECIAL

特典模式。下分 CHARACTER、NOVEL、MUSIC 和 REPLAY。本模式关系到奖杯要素，详细可以参考后文的“奖杯攻略”部分。

CHARACTER

角色相关特典。在此可以购买已解放购买权的各种插画和语音鉴赏。

NOVEL

轻小说试阅。在本作中登场的所有角色的出典轻小说，都能在此找到其第一卷第一章节的内容进行试阅。当然是日文。

MUSIC

音乐鉴赏。可以欣赏本作中所有的 BGM。

REPLAY

录像回放模式。在对战模式下战斗结束后，按下 Start/Options 键可保存录像，之后即可在此观看。

OPTION

设定模式。本作支持 PS4、PS3 和 PSV 版本之间的交叉存档，拥有双版本的玩家也可以在 SYSTEM 分项中选择上传 / 下载交叉存档。持有前作存档的玩家可以在 SYETEM 分项中继承大量 CP 特典。另外在 GAME 分项下，イグナイトブ－スト一项选择 OFF 即可完全关闭 IGNITE BOOST 角色。

奖杯攻略

奖杯总数	46	铜杯	32	银杯	10	金杯	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	10 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	18
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无



白金路线

①将游戏难度调为“5”，故事模式胜利局数调为“3”，在不接关的前提下以任意角色完成一次故事模式。

②将游戏难度调为“1”，故事模式胜利局数调为“1”，完成剩余 17 个角色（DLC 角色除外）的故事模式，强烈建议全部选择不同的角色作为援护。在这个过程中，应该能够获得不少特殊条件型奖杯。

③进入练习模式，获得所有角色相关的奖杯（司波达也除外），同时确保和步骤 1、2 中合计选择过所有援护角色进入战斗一次（DLC 角色除外）。

④在对战模式下获得司波达也的角色奖杯“自己修复术式、オートスタ－ト”。同时将这场战斗保存为录像。

⑤在主菜单的“SPECIAL”→“REPLAY”中播放录像，获得“研究热心”和“思い出の一战”两个奖杯。

⑥在主菜单的“SPECIAL”选项中，分别获得“趣味は音乐鉴赏です”和“ノベル读了”两个奖杯。至此已经完成大部分准备工作，接下来要开始获取购买型奖杯。

⑦所有购买型奖杯总计需要花费 903000CP，此时玩家一般没有这么多资金。不过通关 18 周目之后，资金必然在 364000CP 以上，**因此先在主菜单“OPTIONS”→“SYSTEM”菜单中选择“セ－ブ”存档，然后将“オ－トセ－ブ”调成“OFF”（重要！）**，再进入主菜单的“COSTOMIZE”模式中，选择“AUTOGRAPH”，然后购买每个角色下属的所有签名（DLC 角色除外），费用为 364000CP。待跳出奖杯“サイン コンプリ－ト”后直接 PS 键关闭游戏并重启。

⑧依照第 7 条的方法，一次性获得“称号 コンプリ－ト”、“メニュ－キャラクタ－ コンプリ－ト”和“スペシャルボイス コンプリ－ト”三个奖杯，之后直接

PS 键关闭游戏并重启。

⑨ 进入主菜单的“COSTOMIZE”模式中，选择“IGNITE BOOST”，连续购买任意角色的 IGNITE POINT（可按住□键连续购买），将其等级提升至 Lv9，费用为 300000CP，获得奖杯“イグナイトブ－スト！”与“イグナイトレベル MAX”。接下来先不要关闭游戏，确认主菜单的“OPTIONS”→“GAME”菜单下“イグナイトブ－スト”设置为“ON”，然后在“VERSUS”模式下选择刚才强化至 Lv9 的角色战斗，开战后直接爆红色强化型 BLAST，然后 426B+C 命中对手，即可获得“大ダメ－ジコンボ！”和“1 コンボフィニッシュ”这两个奖杯。完成后直接 PS 键关闭游戏并重启，就在依然持有原本 CP 的情况下完成了所有购买型奖杯。

⑩ 对照奖杯列表，补齐剩下的特殊条件型奖杯（例如“ダブル K.O.”），应该都没什么难度。

电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION オ－ルクリア！ 白金

取得条件：获得其他所有奖杯

ストーリークリア 银杯

取得条件：任意角色完成故事模式

断罪の一击 铜杯

取得条件：选用夏娜（**シャナ**）发动“决战奥义”，在对手处于低空时派生“追加攻击 2”命中（倒地追击不算）

奖杯说明：发动 624B+C，最后一击派生时稍稍延迟，多多练习就能获得。

正妻の铁拳 铜杯

取得条件：选用亚丝娜（**アスナ**）发动王牌技“铁拳正妻”命中桐人（**キリト**）

その幻想をぶち杀す！ 铜杯

取得条件：选用御坂美琴，唤出援护上条当麻用右手攻击对手的援护一方通行

奖杯说明：看起来条件比较复杂，其实只需要满足三个选人条件，然后让美琴站在左侧，让对手 5S 唤出最后之作，然后美琴 6S 唤出当麻进行攻击即可。保护最后之作出现的一方通行会被当麻的右拳直接打出场。这是原作梗。

あたしが见本を见せてあげる！ 铜杯

取得条件：选用高坂桐乃发动“**きやとる☆みゆ－ていれ－しよん**”的 EX 技，获得 SSS 评价

奖杯说明：发动 426B+C 后长按任意攻击键，待夹子移动到画面正中央时松开，成功后即可获得。判定区间非常苛刻只有 1 帧，需要耐心尝试。可以以时间槽为确认标记。

池袋最强の男 铜杯

取得条件：选用平和岛静雄，在一套连段中带入“**なんだそりやああ！！**”、EX 版“**なんだそりやああ！！**”和“**杀すす杀すす杀す！！**”

奖杯说明：推荐 214A > 214A+B > 624B+C。

心意の力 铜杯

取得条件：选用黑雪姬在一大局战斗中发动“**オ－バ－ドライブ（モ－ドブル－）**”、“**オ－バ－ドライブ（モ－ドグリ－ン）**”和“**オ－バ－ドライブ（モ－ドレッド）**”

奖杯说明：练习模式设置王牌无限，然后 4A+C、2A+C 和 6A+C 各自发动一次。

6 人目の部员 铜杯

取得条件：选用智花发动“RO-KYU-BU!”时，通过援护角色进行巅峰技强化

奖杯说明：在练习模式中设置援护角色双点火（**イグニッション** 1・2：**サポ－トキャラクタ－**），然后发动 624B+C 时点击 5S，成功后援护角色会混入萝球社 5 人中一起合照。

ソ－ドスキル 100 连击 铜杯

取得条件：选用桐人（**キリト**）打出 100HIT 以上的连段

奖杯说明：单人自信连：JB > 5A > 5B > 5C > 236C（第三击）> 王牌强化 > 前冲 5A > 5B > 2A > 2B > 2C > 236C 派生 8C 派生 4C 派生 6C > 214A+B > 蓝色 BLAST 取消 > 214C 派生 8C > 214A+B > 624B+C。双人取巧连：选用真奥贞夫做援护，事先用 5S 命中对手一次，然后开王牌强化，5A > 5B > 5C > 236C > 236A+B > 5S > 236C > 236A+B > 624B+C。

地狱へ落ちろ 铜杯

取得条件：选用逢坂大河，在连段中发动 EX 版“地狱突き”的 EX 技命中

奖杯说明：推荐用长时间拘束型援护，例如晓古城的 6S 命中，然后蓄力 236A+B 即可。

さすがですお兄样！ 铜杯

取得条件：选用司波深雪发动“**インフェルノ**”时，通过司波达也进行巅峰技强化

奖杯说明：援护选用司波达也，用 6S 命中对手，然后再发动 426B+C 即可。

先辈は本当にいやらしい人です 铜杯

取得条件：选用姬柊雪菜，在练习模式中消除练习菜单

奖杯说明：进入练习模式，选用姬柊雪菜，然后按下 Options 键调出练习菜单，再点击触摸板消去菜单即可。

二一式黑笞石义眼 铜杯

取得条件：选用里见莲太郎，在发动王牌技“义眼解放 **－タ－ミナル・ホライズン－**”的有效时间中，再次发动王牌技

饮みすぎ注意 铜杯

取得条件：选用游佐惠美，在一小局中发动王牌技“**ホ－リ－ビタン β**”两次

第 37 机动整备大队 铜杯

取得条件：选用库温瑟（**クウェンサ－**），在一套连段中带入 EX 版“对空作战”/EX 版“空挺作战”、“支援炮击”和芙萝蕾缇雅（**フロ－レイティア**）的援护攻击

奖杯说明：选用芙萝蕾缇雅作为援护角色，5S > 236A+B 派生 A+B。

自己修复术式、オ－トスタ－ト 铜杯

取得条件：选用司波达也，发动“自己修复术式”

奖杯说明：“自己修复术式”的发动条件为①王牌剩余 1 个以上；②对手的赛点；③体力相关潜力发动中（自己体力不满 30% 时，20 秒内攻击力提升）；④体力被扣减至 0。发动后达也会复活并回复微量体力，同时进入王牌强化状态。注意该奖杯无法在练习模式中取得，建议在 CPU 战中选用达也然后放置，被对手击败时自然而然就能获得。

“风纪委员”ですの 铜杯

取得条件：选用白井黑子达成初春饰利的指示

奖杯说明：援护角色选用初春饰利，在战斗中发动 5S，然后达成援护头像下方给出的指示即可。指示基本上分为“攻击对手”、“拖延时间”和“放倒对手”三类，就算看不懂日文的玩家，只要不断击倒对手也可以完成。

八极拳の极 铜杯

取得条件：选用结城晶（**アキラ**）发动“虎扑”的 EX 行动打出会心一击，然后发动王牌技“铁山靠”在空中近距离命中对手。

奖杯说明：在练习模式中将“**カウンタ－ヒット**”设置为“**カウンタ－**”，然后输入 214C 蓄力 > A+C。A+C 的时间需要延后，打出 5189 的伤害即成功。需要多多尝试。



最期の炎 铜杯

取得条件：选用塞尔贝莉亚（**セルベリア**）发动“**ヴァルキュリア 最期の炎**”

奖杯说明：“**ヴァルキュリア 最期の炎**”的发动条件为①双方赛点的最终局；②王牌剩余 2 个；③塞尔贝莉亚倒地中长按 7A+C。发动成功时塞尔贝莉亚会进行可防御的全屏攻击，命中对手直接一击必杀，视为塞尔贝莉亚胜利；反之被对手防御则视为塞尔贝莉亚败北。

Very Hard クリア 金杯

取得条件：将游戏难度调为“5”，故事模式胜利局数调为“3”，在不接关的前提下以任意角色完成一次故事模式。

奖杯说明：可以与前面的银杯“**スト－リ－クリア**”一并取得。故事模式为每个角色挑战 9 关，可以在一定程度上选择对战的对手。初学者建议不要挑选带有闪电符号的高难度对手。

大ダメ－ジコンボ！ 银杯

取得条件：1 套连段中给对手造成 5000 以上伤害（可在练习模式获得，不限设定）

奖杯说明：正常的高伤连段基本都可以达成该奖杯要求，不过可以并着下一个奖杯一起获得。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏 TROPHY GUIDE
深度特攻



1コンボフィニッシュ（金杯）

取得条件：1套连段中给对手造成10000以上伤害（可在练习模式获得，不限设定）

奖杯说明：选用**イグナイトブ－スト** Lv9的角色发动426B+C命中对手即可。（关于**イグナイトブ－スト**系统可以参见后文的“**イグナイトブ－スト！**”和“**イグナイトブ－ストバトル**”奖杯。）

デンデンキン！（プレイヤ－）（银杯）

取得条件：操作角色双重点火中，使用2个王牌强化和1个王牌点火来强化巅峰技（练习模式不可）

奖杯说明：由于需要双重点火，所以胜利局数设定至少要是“2”以上。每次小局结束后对操作角色点火，两次点火后发动超必杀技（426B+C/624B+C），同时连续点击两次A+C消耗掉两个王牌强化，第二次输入A+C后长按A+C再进行点火强化，即可获得奖杯。注意在发动超必杀技前，要确保自己持有2个王牌标识。

デンデンキン！（サポ－ト）（银杯）

取得条件：援护角色双重点火中，使用2个王牌强化和1个援护点火来强化巅峰技（练习模式不可）

奖杯说明：基本条件同上一条。每次小局结束后对援护角色点火，两次点火后发动超必杀技（426B+C/624B+C），同时连续点击两次A+C消耗掉两个王牌强化，之后再点击S进行点火强化，即可获得奖杯。注意在援护点火强化要额外消耗1条巅峰槽和援护次数，因此在发动超必杀技前，除了确保自己持有2个王牌标识，还要持有3条巅峰槽和可使用援护。

デンデンキン！（ブラスト）（银杯）

取得条件：BLAST角色双重点火中，使用2个王牌强化和1个BLAST点火来强化巅峰技（练习模式不可）

奖杯说明：基本条件同上一条。每次小局结束后对BLAST角色点火，两次点火后发动超必杀技（426B+C/624B+C），同时连续点击两次A+C消耗掉两个王牌强化，之后再点击A+B+C+S进行点火强化，即可获得奖杯。注意在BLAST点火强化要额外消耗BLAST槽，因此在发动超必杀技前，除了确保自己持有2个王牌标识，还要持有可使用BLAST槽。

他人任せ（铜杯）

取得条件：1小局中唤出5次援护角色（练习模式不可）

小足见てから（银杯）

取得条件：利用强化型王牌（蓝色王牌）回避对手的攻击并进行反击

奖杯说明：巅峰槽上方的闪电标识颜色即是王牌类型的区分，持有强化型王牌的角色有夏娜、黑雪姬、桐人、里见莲太郎、游佐惠美、司波达也和优纪（DLC角色）。在练习模式中记录下对手的C攻击，然后看准时机利用王牌发动瞬间回避，再立刻反击就行了。

この力、使うまでもない（铜杯）

取得条件：以王牌2个、巅峰槽5条的状态获得胜利

时すでに时间切れ（铜杯）

取得条件：以耗尽时间的方式获得胜利

ダブルK.O.（铜杯）

取得条件：触发Double K.O.（练习模式不可）

奖杯说明：双方一起耗尽体力并不是能够自然发生的状况，需要用一点小技巧。先选用黑猫做援护角色，然后将对手的体力削减至5%左右，再让对手将自身的体力也削减至5%左右（此时若正在被攻击，为保安全立刻用绿色BLAST炸开对手）。接下来发动黑猫的6S，如果出现的并非圣天使白猫状态（白色服装），就可以直接冲上去让对手攻击。对手攻击的瞬间，黑猫的援护效果就会造成双杀。



决战の时（铜杯）

取得条件：对战中播放本作的战斗主题曲

奖杯说明：默认设置下直接进入最终决胜局即可。

プレイヤ－ダブルイグニッション（铜杯）

取得条件：对操作角色进行双重点火

奖杯说明：在获得银杯“**デンデンキン！（プレイヤ－）**”的途中自动就会得到这个奖杯。

サポ－トダブルイグニッション（铜杯）

取得条件：对援护角色进行双重点火

奖杯说明：在获得银杯“**デンデンキン！（サポ－ト）**”的途中自动就会得到这个奖杯。

ブラストダブルイグニッション（铜杯）

取得条件：对BLAST角色进行双重点火

奖杯说明：在获得银杯“**デンデンキン！（ブラスト）**”的途中自动就会得到这个奖杯。

研究热心（铜杯）

取得条件：播放录像

奖杯说明：完成任意一场CPU战后，在胜利画面按下Options键即可保存录像。然后在主菜单的“SPECIAL”→“REPLAY”中播放即可。

思い出の一战（铜杯）

取得条件：将录像登录为收藏录像

奖杯说明：在上一条的录像播放模式下，选择任意录像按下R1键登录，即可获得奖杯。

趣味は音乐鉴赏です（铜杯）

取得条件：播放所有音乐

奖杯说明：在主菜单的“SPECIAL”→“MUSIC”中播放所有的音乐即可。

称号コンプリ－ト（银杯）

取得条件：购买所有称号

奖杯说明：进入主菜单的“COSTOMIZE”模式中，选择“TITLE”，然后按下□键一次性全部购买即可。费用为69000CP。

サインコンプリ－ト（银杯）

取得条件：购买所有签名

奖杯说明：进入主菜单的“COSTOMIZE”模式中，选择“AUTOGRAPH”，然后购买每个角色下属的所有签名即可（DLC角色除外）。费用为364000CP。

メニュ－キャラクタ－コンプリ－ト（银杯）

取得条件：购买所有主菜单角色

奖杯说明：进入主菜单的“COSTOMIZE”模式中，选择“MENU CHARACTER”，然后购买全部角色即可（DLC角色除外）。费用为80000CP。

スペシャルボイスコンプリ－ト（银杯）

取得条件：购买所有特殊语音

奖杯说明：在主菜单的“SPECIAL”→“CHARACTERS”中，购买所有角色里面最下方的“VOICE”选项（DLC角色除外）。费用为90000CP。购买特殊语音需要先解锁角色购买权，援护角色的购买权解锁方式是在战斗中选用过该援护角色；而操作角色的购买权解锁方式是完成一次该角色的故事模式，因此想要获得该奖杯，至少也要完成18次故事模式。该奖杯也顺理成章成为了本作最耗时的奖杯。

イグナイトブ－スト！（铜杯）

取得条件：将任意角色培养至**イグナイトブ－スト** Lv1

奖杯说明：进入主菜单的“COSTOMIZE”模式中，选择“IGNITE BOOST”，连续购买任意角色的IGNITE POINT（可按住□键连续购买），将其等级提升至Lv1即可。

イグナイトレベルMAX（金杯）

取得条件：将任意角色培养至**イグナイトブ－スト** Lv9

奖杯说明：同上一个奖杯要求，连续购买任意角色的IGNITE POINT，将其等级提升至Lv9即可。费用为300000CP。

イグナイトブ－ストバトル（铜杯）

取得条件：在“**イグナイトブ－スト**”设置为“ON”的情况下，选择**イグナイトブ－スト** Lv1以上的角色进行一次对战

奖杯说明：在主菜单的“OPTIONS”→“GAME”菜单下，将“**イグナイトブ－スト**”设置为“ON”（默认为ON）；然后在主菜单的“COSTOMIZE”模式中，选择“IGNITE BOOST”，确认特定角色的IGNITE Lv为1以上；最后在对应**イグナイトブ－スト**的模式中，选择该角色完成一次战斗即可。（对应模式为“STORY”和“VERSUS”）。此时若是选择Lv9的角色战斗，可以顺便获得“**大ダメ－ジコンボ！**”和“**1コンボフィニッシュ**”的奖杯。

ノベル读了（铜杯）

取得条件：完成阅读任意一本小说

奖杯说明：在主菜单的“SPECIAL”→“NOVELS”中，选择任意一本小说快速翻完即可。

文 大室向日葵 编 苍穹 美编 咕噜



PS4		
胖公主大冒险	SCE	动作角色扮演
Fat Princess Adventures		中文版
2015年12月7日	本地1~4人、在线1~4人	对应年龄：13岁以上
下载版售价为：148港币		无对应周边

上手指南

备受好评的同乐佳作“《胖公主》系列”此次终于登陆PS4平台，虽然类型变为了动作角色扮演，且重心从以往的多人对战转向了协作攻关，但游戏的欢乐程度却未见逊色。本作没有复杂的数值与技能设定，操作也较为简单，不过装备性能与职业特性非常值得研究，流程与BOSS战设计也下足了功夫，可谓是一款较为慢热的作品，一旦上手就会欲罢不能。值得一提的是港版除了自带繁体中文字幕外，本作还收录了日本另类偶像组合LADYBABY的招牌曲《ニッポン饅头》作为流程最高潮的BGM，定会令玩家留下深刻的印象。

操作方法

按键	功能
方向键	（靠近存档点）更换职业 /（联机模式）按住变为鸡，临时脱离战斗
左摇杆	移动
右摇杆	切换锁定目标
L1	按住显示大地图
L2	锁定目标
L3	自动选择最优攻击目标
R1	按住显示任务记录板
R2	进入超级模式
R3	以光柱提示玩家位置
□	主攻击（可蓄力）/ 投掷
△	副攻击（可蓄力）
×	跳跃
○	确定 / 捡拾
START	选项菜单
触摸板	打开物品栏

界面解说



①体力值
②当前等级与经验槽
③超级酱料槽
④持有金币数
⑤持有宝石数

地图图例



①玩家位置
②主线目标
③支线目标
④存档点
⑤装备升级点

关于装备



在游戏中按下触摸板呼出物品栏，可以随时进行装备调整，此时使用L1/R1键可切换职业（其他职业仅能查看装备，不能进行调整），L2/R2键可切换装备项目。其中最为关键的是位于物品栏中间的装备说明，关键项目如下：

①装备数值：武器为攻击力、防具为防御力、饰品为特效触发率。

②装备属性：带有属性的武器有一定几率令敌人陷入不同的异常状态，并能开启特殊宝箱；而防具的属性通常为提高对应异常状态的发生几率，或对该属性具有耐性等，具体以装备说明为准。各属性的效果参看后表。

③装备等级：在升级点每升一级可提升一颗星。

④装备描述：通常最后一小句为装备的固有特殊效果，几乎每件装备都有特效，鲜有绝对无用的装备。

装备属性图标	属性特性
火	令敌人起火、四处逃窜，并持续造成伤害；能开启冰雪 / 藤蔓宝箱
冰	令敌人变冷，降低动作速度；亦可将敌人冻结，长时间无法行动；能开启带火宝箱
雷	令敌人麻痹，长时间无法行动；能开启金属宝箱
爆炸	附带爆炸效果，令敌人一时陷入踉跄；能开启岩石宝箱
魔法	对魔法耐性低的敌人造成更大伤害；能开启紫斑宝箱
毒	令敌人中毒，持续造成伤害
流血	令敌人流血，持续造成伤害
眩晕	令敌人眩晕，长时间无法行动
蛛网	令敌人被缠住，降低动作速度
鸡	令敌人立刻变成鸡
蛋糕	令敌人立刻变成蛋糕
盐	令敌人被盐晶冻住，长时间无法行动，而恢复后会变为盐渍怪

装备升级

进入装备升级点，可按住○键对任意装备进行升级。升级可以提升装备的数值、属性状态触发率、固有特效性能等，有时还会改变装备的外观。升级所需的金币数随着等级递增，五星级后需有宝石方能继续升级。

值得注意的是，各装备每次升级的数值提升幅度均有不同，一些前期获得的不起眼装备往往会在升至某个级别后大幅加强，所以并不是基础数值高的装备就一定强，关键还得看其属性和固有特效。在此建议各位玩家在一周目的流程中，遇到装备升级点就将当前手上最好用的装备尽量升级，之后除非取得了数值相差极大或属性 / 特效极好的装备，否则就始终盯着该件升，这样其性能通常能碾压数关之内获得的新装备。



特殊模式（状态）

游戏中的官方中文描述为“模式”，实际上更接近于国内玩家们惯称的“状态”，角色在满足特定条件的情况下会变为以下三种特殊模式（状态）。

肥胖模式

打倒敌人高几率会出现蛋糕，可用于回复体力，满体力值时再次吃下蛋糕即可进入肥胖模式。该模式下防御力奇高，攻击方式亦发生变化：主攻击为挥拳，空中主攻击为坐击，蓄力主攻击为超高威力的小步前冲上勾拳，副攻击为短距离冲撞，蓄力副攻击为带有眩晕效果的长距离冲撞。该模式仅能持续一段时间，恢复前将以身体快速收缩膨胀作为警示，届时应提前远离敌群，以防恢复后被瞬间围殴致死。



超级模式

攻击敌人会积攒超级酱料槽（喝下场景中出现的紫色药水可瞬间攒满），满槽后按 R2 键可进入超级模式，期间攻 / 防 / 速大幅提高，以往某些孱弱的普通攻击在该模式下往往具有奇效。激活该模式后酱料槽会缓缓减少，清空时即恢复。注意，以上两种特殊模式无法共存。



鸡模式

被特定的魔法攻击击中、或被彩虹瓶的爆炸波及、以及触发个别装备的负面效果时，玩家会变成一只鸡，此时速度大幅提高，但体力仅有一格，攻击方式也只剩下没什么杀伤力的啄击，随时可能被秒杀。因此必须立刻远离战斗区域，一段时间后即可恢复。



追加模式

刑房

在通过有 BOSS 的关卡后，即可在刑房模式中重玩该关卡。在每轮游戏之前会进行转轮，分为——①收集之轮：追加累积型目标，如打倒规定种类的敌人等，过关后根据达成的数量追加额外的金币奖励；②挑战之轮：增加游戏的难度，如限定职业、敌方加强等，过关即可追加奖励；③多人模式限定的竞赛之轮：追加竞技型目标，如杀敌数、获得金币数等，只有排名首位的玩家方可获得追加奖励。刑房的过关奖励相当可观，不仅能获得大量金币，困难以上难度更可以赚取宝石，可谓是快速升级装备的宝地。



竞技场

通过任意章节即可开启，相当于持久战，其中会穿插一些小游戏作为调剂，每到关键战后就会分配奖励，包括装备、金币及宝石。总体而言竞技场的奖励不如刑房模式诱人，不过设有网络排名，且后期的战斗难度很高，适合喜欢挑战自我的玩家。



心得TIPS

关于设置

①在选项菜单的游戏设定中，建议将血腥程度一项设为“血腥”，默认的“恶心”会出现大量断肢，有时会导致掉帧现象；而改成“无”会用玩具乱飞替代流血效果，反而令场面变得更加混乱、难以辨认。

②游戏设定的其他项目中，可将“自动装备”以外的全部项目开启，尤其是显示经验数字，有部分重复出现的敌人是无经验值的，开启此项后可迅速判断出不需要打的敌人。

关于流程

①无论何时，紧跟着主线标志走即可快速推进流程。不过地图上存在着一些明显远离主线路线的区域，这些地方往往有着大量强敌和宝箱，对自身战力有信心的玩家不妨一探。

②支线任务的奖励较为寒碜，一般来说除了主线路途上恰巧遇到的任务可以顺带着做外，其余均可无视。

关于战斗

①对敌群战中要时刻牢记：远程敌人永远是最大的麻烦，必须最先解决。弓箭、魔法波等敌方远程攻击仅靠移动基本是躲不掉的，但只要算好发射时机进行跳跃即可轻松化解。

②使用远程攻击的时候，对于远方的敌人使用跳跃攻击更容易命中，否则可能会受地形差或障碍物遮挡等影响而打空，至于近处的敌人仍是地面攻击更为有效。

③蓄力攻击成功与否的视觉提示并不是非常明显，关键时刻未放出蓄力技往往会陷入危机。虽然蓄力完成时会伴有手柄震动，但在敌群中经常会与受创震动混淆，因此最好依靠音效判断，蓄力后听见类似于“咻”的一声即代表成功。



④场景中的各类魔法瓶、炸药等虽然可以用来投掷敌人，但其爆炸范围很大、往往会误伤自己，特别是被彩虹瓶波及后更有可能被直接秒杀，因此最好无视，以免给自己制造麻烦。

⑤在同一关卡中，已打倒的敌人不会重生，所以即使战力不足也可以靠堆命硬冲过去。但要注意的是玩家死亡时，已受到伤害的敌人会回满血，因此对付比较耐打的精英敌人时不能大意。另外，退出游戏再读取进度的话，该关卡的全部敌人均会复活，不过所有宝箱亦会刷新。

⑥在普通模式中，时刻保持肥胖模式是一个非常棒的快速攻关思路，不过从困难模式的中后期开始，胖子的输出基本就被手中的武器远远甩开，是时候减减肥了。

职业解析

战士

招式分析

主攻击：范围约一个身位的扇形横斩击。

空中主攻击：快速落地纵斩，威力约为主攻击的 1.5 倍，有一定硬直。

蓄力主攻击：360 度回旋二连斩，使用后硬直时间较长。

副攻击：以盾牌护身并向前方小步冲撞，威力很小，但可打破防御，并令敌人陷入短暂的踉跄状态。

蓄力副攻击：副攻击的威力、距离大幅加强版，并可直接撞翻敌人。

职业综述

战士虽拥有着全职业中最高的体力值，却并非肉盾型的角色，这主要是由于其缺乏足够有效的群攻手段，惟一的范围型蓄力主攻击无论威力还是硬直都非常令人失望。因此，扎入敌群无脑平砍不是战士的风格，应以游击战术为主、争取逐个击破。狙击个别敌人的场合，可使用蓄力副攻击奇袭对方，之后重复副攻击击倒→主攻击连发的套路，即能将其迅速屈死；被大量敌人追赶的时候，可锁定敌群，一边后退一边主攻击连发，这样敌人会前赴后继地主动扑上刀刃。超级模式下就毫不犹豫地冲进敌群纵情平砍吧。

实用装备

剑・特级海盗剑：可以开启任意类型的宝箱。

剑・橄榄枝：造成暴击时可回复体力，是战士为数不多可用来回血的装备，配合提高暴击率的帽子“血染遮阳板”可进一步提升生存能力。

盾・古王国盾牌：一定几率击晕敌人，以大幅提升副攻击的牵制能力。



技师

招式分析

主攻击：范围约一个身位的扇形横挥击。

空中主攻击：快速落地重槌，威力比主攻击更低，但可将敌人击倒，有一定硬直。

蓄力主攻击：以自己为中心的 360 度大回旋槌击，范围和威力可观，持续时间较长，期间可控制方向，但无法中途停止。

副攻击：向前方投掷炸弹，碰到敌人立刻引爆，若未击中目标则会稍后爆炸，威力很低，但固有爆炸属性特效。

蓄力副攻击：向前方投掷横向散开的三枚炸弹，各枚性能同副攻击。

职业综述

技师可谓是本作中真正的无脑暴力流角色，其蓄力主攻击拥有着非常恐怖的杀敌效率，且不需要复杂的操作，可谓是转到哪里清到哪里。但由于该招式无法中途取消，需要角色拥有相当的防御力方可顶住敌人的攻势，因此必须在装备升级到一定程度后才能发挥出最大的威力。注意不要在空中进行主攻击蓄力，否则会使出落地重槌，其硬直时间会对玩家造成极大不利。另一方面，技师缺乏可以用于龟缩磨血的招式，因此当体力不足时，面对敌群会陷入相当被动的局面。此时建议像战士那样，锁定敌群边后退边平槌；也可以不断向敌群丢掷炸弹，威力虽低但牵制效果更佳。超级模式下仍旧是使用回旋槌，可瞬间清场。

实用装备

槌・混乱木槌：高几率令敌人陷入各种属性异常特效，堪称清场神器，但偶尔也会令自己陷入异常，其中包括变鸡，虽然几率极低，但一旦碰到这种情况切记第一时间逃命。

帽子・侩子手充能：增加蓄力伤害，是少数可用于加强输出的防具。

衣服・强化武装：可抵抗超重攻击，用于 BOSS 战硬拼。

衣服・不稳定火药桶：偶尔令自己陷入火烧状态，期间攻击力约为两倍。



魔法师

招式分析

主攻击：向敌人发射魔法光波。
蓄力主攻击：向敌人发射大号魔法光波，威力约为主攻击的3.5倍。
副攻击：向前方放出冲击波，威力很低，但能吹飞敌人。
蓄力副攻击：向身体四周放出圆形冲击波，威力略高于主攻击，具有一定击退效果。

职业综述

作为远程职业的魔法师却意外地拥有不俗的近战能力，其蓄力副攻击的范围和击退效果都不错，熟练释放时机的话可以在敌群中游走自如，而在紧急关头也可以用单发副攻击瞬间拉开敌我距离。平时则多采用蓄力主攻击的逐个击破方针，即使是精英敌人也承受不住几发大号魔法光波。总之，要发挥魔法师的最大威力，需要灵活运用锁定和蓄力技，故对玩家的操作水平有一定要求。超级模式中面对敌群采用主攻击连发或蓄力副攻击均可，而面对 BOSS 时则可用蓄力主攻击对其造成恐怖伤害。

实用装备

法杖・变形者的荣耀 / 蔗糖召唤者：一定几率令敌人变鸡 / 蛋糕，运气好时可瞬间扭转战局。
戒指・生活重担：一定几率在击败敌人后回复体力，满级几率高达 50%，几乎可随时保持高体力值。
衣服・蛋糕人披风：一定几率令近身攻击的敌人变成蛋糕，减少被围攻时的风险。



弓箭手

招式分析

主攻击：向敌人发射弓箭。
蓄力主攻击：向敌人射出三发弓箭，每发威力约为主攻击的 1.5 倍，发射瞬间有硬直（空中使用时硬直较小）。
副攻击：范围约半个身位的匕首斩击，威力一般，但高几率触发装备固有效果。
蓄力副攻击：副攻击的加强版，威力约为 2.5 倍以上，范围约一个身位。

职业综述

相比同是远程高手的法师，弓箭手拥有更高的单点攻击力，但非常缺乏群攻技能。作为主力的蓄力主攻击的威力不错，但由于出招存在硬直，且弓箭落点并不非常精确，安全性和稳定性稍低，通常都需要在跳跃中使用。被敌人围攻是弓箭手最为头疼的情况，必须依靠副攻击的特效（如眩晕、变慢、回血等）来杀出一条血路，因此弓箭手亦是非常依赖装备特性的职业，是否拥有顺手的武器会大幅影响战斗的难易度。超级酱料模式下对敌群可用主攻击连发，对精英敌人或 BOSS 则可使用蓄力主攻击。



实用装备

弓・豪猪弓：一次可放出五支弓箭，拥有拔群的输出能力和攻击范围。
匕首・神圣橡木匕首：可将敌人击晕，解围效果显著。
匕首・死神之刃：击中敌人可以回复体力，适时使用几乎可造就无敌之身。
衣服・爱马仕的解放：加快移动速度，遭围攻时可快速远离战区，亦可用来赶路。



BOSS攻略

本作的 BOSS 战设计别出心裁，需要寻找并掌握诀窍才能顺利制敌。根据 BOSS 剩余血量的多少，每场战斗都会分为多个阶段，而玩家在任意阶段失败都必须重头开始，因此 BOSS 战也是本作最有难度的环节。下文将以单人游戏为例，对各 BOSS 的打法进行介绍。

大口咬大陆围攻

只有进入超级模式才能对 BOSS 造成伤害，场景左上方的屋子门前有两瓶紫色药水可供快速攒酱料槽，用完之后就要靠四面围攻而来的杂兵来慢慢积攒了。第一阶段 BOSS 只会偶尔挥击，毫无威胁；第二阶段追加火幕攻击，会朝着面对方向释放直线火幕以封锁玩家的行动，持续时间较长，一旦碰到会造成连续伤害，需绕行躲避；第三阶段再次追加砸地冲击波以 BOSS 为中心 360 度扩散，范围很大，需适时跳跃躲开。

BOSS 几种攻击的威力都比较可观，因此玩家进入反攻阶段时也必须注意躲避，此外要及时清理敌人，以免被火幕封锁时遭到敌群围攻。鉴于二、三阶段的难度更高，紫色药水最好不要在第一阶段使用。



黑森林

较为有难度的一个BOSS，平时呈无敌状态，会始终向玩家直线冲来，需横向躲开。第一阶段必须将场景左侧鸡舍中的鸡抱到右侧的发电转轮中令场景中间通电，再将BOSS引至通电区域令其麻痹，才能对其造成伤害。第二阶段下鸡舍会被砸烂，之后打倒场景四周新增的弓箭手敌人会出现彩虹瓶，将其抱起砸向敌人可变成鸡，接着重复之前的流程方可打击BOSS。几个注意点如下：

①抱着鸡时不慎被BOSS撞到会令鸡死亡，需第一时间折返重新抱；

②有时打倒敌人会出现蓝色瓶，可用其冰冻住BOSS，以争取到安全的行动机会；

③用彩虹瓶砸敌人时务必拉开距离，以免自己被误伤；

④无论是否需要彩虹瓶，都尽量清理掉较近的弓箭手，否则很容易被乱箭射死。

总之对阵此BOSS除了需要熟悉攻击套路外，亦需要相当的耐心，尤其是引BOSS至电击区域的阶段。玩家应尽量保证自己的体力值在安全线以上，以防发生意外。



海盗罐头工厂

相对容易对付的一个BOSS。第一阶段BOSS会降落在场景两端的柱子上，并不时向地面投掷炸弹，其中单个的炸弹会迟些引爆，只要将其捡起并锁定BOSS扔回去便能炸中柱子，重复三次可将柱子破坏，而两个柱子均炸坏后即可进入下一阶段。

第二阶段BOSS会使用不分敌我的大回旋斩，范围很广，且呈不规则移动状。此时不用理会周围的杂兵，BOSS会自动帮玩家清场，与其保持距离，待BOSS停下后会陷入眩晕状态，此时就是迎头痛击的好时机。注意算好下一波回旋斩的提前量，重复几轮即可获胜。



堕落蛋糕神殿

此BOSS的每个阶段都不会立刻现身，玩家需与杂兵纠缠一阵后才能与其正面交手。第一阶段场上有厨师敌人和冰系法师，应优先清理后者。BOSS出现后为幽灵状态，会主动靠近玩家并使用冲刺拳击，需要捡起打倒杂兵后出现的蓝色药水对其投掷，方能令其现身一段时间，期间可展开猛攻。

第二阶段场上增加蛋糕爬虫，其近身攻击很有威胁，不过击倒后必定出现蛋糕，注意及时消灭可大幅增加回复体力的机会。BOSS出现后仍为幽灵状态，但攻击方式变为跳跃坐击，且会在三次小跳后使出两次超重坐击，并伴随范围很大的360度冲击波，需远离并适时跳跃躲开。玩家反击的方式同上一阶段。

第三阶段会追加火系法师，此时场面就更加混乱，玩家几乎要一刻不停地清理杂兵。此阶段BOSS会从天而降（有影子提示落点），当其掉落地面后会引发三次360度冲击波，仍是使用跳跃躲避，之后即可任意鱼肉BOSS。



盐晶宫

作为游戏的最终BOSS，此战难度虽不低，但总体可谓是方法第一、操作第二。第一阶段BOSS不会现身，需要将场景左上/右上两侧的石像打破，再将场景中间出现的心形糖块丢入上方的大锅炉即可进入下一阶段。注意石像打破后不要急着丢糖块，而是先收拾解除石化的大型猛兽，否则将其留到下一阶段会增加场面的混乱程度。

第二阶段BOSS出现，其大多招数为指向性攻击，如跟踪冰箭、冰雨等，保持移动即可躲避；较为有威胁的是当其停留在场景中央使出的旋转激光攻击，范围跨越整个场景，一旦被击中有很高几率产生冰冻效果，需要靠近BOSS在安全地带内保持顺时针移动才能躲避。不过这一阶段的任务并非打击BOSS（其在受到一定伤害后会进入无敌状态），而是需要打倒场上不断从天而降的中型杂兵，捡起掉落的大蛋糕扔向场景左上/右上的铁笼，各扔两次即可释放出两位胖公主，并进入最终阶段。

第三阶段会在屏幕下方出现彩虹光柱，只要接触光柱即可进入彩虹模式（效果等同于超级模式），之后即可尽情修理BOSS，但仍要注意躲避旋转激光，以防被冻住导致功亏一篑。此阶段的杂兵数量更多，要注意及时清理，而彩虹模式临近结束时应尽快移动至彩虹光柱附近，否则若在敌群中恢复原状基本是凶多吉少。



白金攻略

白金路线

奖杯总数	29	铜杯	10	银杯	12	金杯	6	白金	1

白金难度	3/10（有好友合作1.5）
白金所需时间	15小时
在线奖杯	1
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作在多人合作的情况下攻关难度会直线下降，但在线组野队的连线效果往往较差，会时常出现瞬移、莫名受伤等情况，因此若非好友连线或本地多人合作，还是考虑单人游戏更加合适。奖杯设置方面没有多少需要特别注意的地方，但游戏的流程具有一定的难度，尤其是BOSS战需要方法与操作兼顾，好在敌人不会刷新，装备升级也较为容易，只要有耐心定可通关。下面推荐一种较为有效率的打法路线：

1. 一周目普通模式选择任意喜爱的职业，无需在意奖杯直接通关；
2. 二周目困难模式先通过第1章，然后反刷刑房困难第一关，将钻石累积到25个以上（解除"摇滚猎犬"奖杯，亦可找朋友带着解除"大赢家"奖杯）；
3. 接着继续流程，选择技工职业，并着重升级上文提到的几件实用装备（尤其是混乱木槌），两件防具至少都升至五星级以上，之后一路蓄力主攻击基本可直接碾压困难和蛋糕噩梦模式；
4. 三周目通关后再查缺补漏，即可白金。

流程相关奖杯

完成 白金
取得条件：所有奖杯达成

腌制行动 铜杯
取得条件：完成第 1 章全部内容

黑森林 铜杯
取得条件：完成第 2 章全部内容
奖杯说明：在城门前需装备贪吃鬼的头部防具才能进入，可通过打倒该关卡中的贪吃鬼精英获得。

美好的沼泽峡道 铜杯
取得条件：完成第 3 章全部内容

人人为我蛋糕 铜杯
取得条件：完成第 4 章全部内容

堕落蛋糕神殿 铜杯
取得条件：完成第 5 章全部内容

飞越咸咸山 铜杯
取得条件：完成第 6 章全部内容

咸味殿下 铜杯
取得条件：完成第 7 章全部内容

似曾相识 铜杯
取得条件：使用刑房完成重玩

装备相关奖杯

磨剑 铜杯
取得条件：升级 5 件装备

出来玩吧 银杯
取得条件：将战士装备升级到最大等级

劫富济贫 银杯
取得条件：将弓箭手装备升级到最大等级

魔法师上身 银杯
取得条件：将魔法师装备升级到最大等级

发动技工 银杯
取得条件：将技工装备升级到最大等级
奖杯说明：将各职业的任意一件装备升满即可，非常用职业的奖杯可留到临近白金时一并解锁，当然也可以利用拷贝存档的方法提前解决。

难度相关奖杯

越难越好 金杯
取得条件：以困难模式完成游戏

梦魇连连 金杯
取得条件：以蛋糕噩梦模式完成游戏
奖杯说明：普通模式通关可解锁困难及蛋糕噩梦模式，但直接以蛋糕噩梦通关并不会解锁困难奖杯，故需打三周目。

条件型奖杯

令人惊叹 铜杯
取得条件：同时打昏 5 个敌人
奖杯说明：在肥胖模式下对准大量敌群使用蓄力副攻击即可，此外各职业带有眩晕效果的装备亦可解锁此奖杯。



烟火 银杯
取得条件：同时让 10 个敌人起火燃烧
奖杯说明：进入刑房的黑森林关卡，选择魔法师，并装备法杖“纵火犯的火焰”。开局向左前往草坪处，将周围的小蜘蛛悉数引出，再尽量将场景中的敌人（包括鸡）聚集在一起，当累积到一定数量后扎入敌群释放蓄力副攻击即可解锁。



鸡舍 银杯
取得条件：同时将 6 个敌人变成鸡
奖杯说明：解除场所同“烟火”奖杯，场景中上方即有彩虹瓶，采取同样方法聚集敌人并对其投掷即可。

累积型奖杯

存款帐户 银杯
取得条件：收集 5000 枚金币

哪个才是真正的「我」？ 铜杯
取得条件：使用每个人格（态度）获得最少 2500 枚金币
奖杯说明：切换态度的方法是标题菜单下的“玩家栏位→玩家 ID→玩家职业→态度”，每更换一种态度再于游戏中收集超过 2500 枚金币即可。

超强！ 银杯
取得条件：以超强模式杀死 300 个敌人

别小看我 银杯
取得条件：以肥胖模式杀死 300 个敌人

疯狂杀戮 金杯
取得条件：杀死 2000 个贪吃鬼

史诗般的胜利 金杯
取得条件：杀死 300 个敌方精英
奖杯说明：以上两个奖杯若不够数，均可在刑房的黑森林关卡刷，主线必经路线及地图西南角均有大量贪食鬼（含精英），清理得差不多后找存档点保存一下即可重开反复刷。



等级上限？ 金杯
取得条件：让角色进入第 20 级

摇滚猎犬 银杯
取得条件：收集 25 颗宝石
奖杯说明：奖杯的准确条件是持有 25 颗宝石，因此用过的宝石是不算在内的。最速累积宝石的途径是刷困难或蛋糕噩梦模式的刑房第一关，困难可获 3 颗，蛋糕噩梦可获 4 颗，若利用双手柄完成竞赛目标还可额外获得 1 颗。为求最速过关，整个流程中的杂兵都可以完全无视，直奔主线目标，打败中 BOSS 救出胖公主后，即可立刻奔赴 BOSS 处，熟练后最快可在三分钟内完成一轮。

装备狂热 金杯
取得条件：收集 100 件装备
奖杯说明：初始状态拥有的 16 件不算在内，需另外收集 100 件。一般来说流程中尽量开启路途上的宝箱、全清精英怪的话基本可以满足数量，不够的话可以至高难度刑房刷 BOSS，也可以利用存档点附近的宝箱反复退出 / 进入游戏来刷，如刑房盐晶宫关卡的开头即可刷 3 个宝箱。



在线奖杯

大赢家 银杯
取得条件：在线上刑房重玩赢得 5 个竞赛目标。
奖杯说明：此奖杯必须在线上模式进行，过关时在画面右上角至少要有两个以上玩家 ID 方可算数。最方便的方法是将“网路设定”设为“仅好友”，再邀请朋友加入刑房，选择第一关，开局即让朋友长按方向键变成鸡，之后自己快速过关 5 次并完成竞赛目标即可。该法的优点是陪刷的朋友无需任何操作，且三十分钟以内即可收工。不过要注意的是一但遇到了“最少伤害”的竞赛目标，最好放弃重开，因为全程变鸡的一方必定是无伤，故此项无法达成。



PS4			
三位一体3 权力圣器		Frozenbyte	动作
Trine 3 The Artifacts Of Power			中文版
2015年12月16日	本地1人、在线3人		对应年龄：10岁以上
下载版售价为：21.99美元			无对应周边

《三位一体 3 权力圣器》是 Frozenbyte 开发的“《三位一体》系列”的最新作，该系列融合了动作、解谜以及平台跳跃三种类型的游戏方式，唯美的画面和天籁般的音乐也让游戏显得十分大气。玩家需要操作三名能力各异的角色在魔法世界进行冒险，单人模式可以在三名角色间切换，此外游戏还搭载了多人模式。更为难能可贵的是本作包含简体中文，翻译质量差强人意，对于剧情的理解还是有很大帮助的。

文 司波阳春 编 苍穹 美编 香山

操作指南

通用

按键	作用
左摇杆	人物移动
×	跳跃 / 上浮（游泳时）
○	爬下 / 下潜（游泳时）
L1/R1	角色切换

说明：三名角色都有爬墙和蹬墙跳的能力。

战士（庞提乌斯）

按键	作用
右摇杆	盾牌防御
□ /R2	挥剑攻击
×	滑翔（空中）
○	踩踏（跳跃后）
△	冲撞

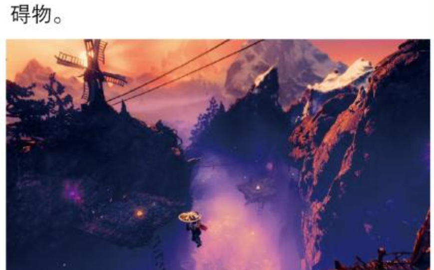
战士在游戏中是战斗的主力，他的滑翔、踩踏以及冲撞在解谜和攻关中也会经常使用。

右摇杆推任意方向战士都会举起盾牌，此时即是防御状态，敌人的攻击全部无效。切换回战斗状态则需要在移动中推右摇杆。

虽然跳跃能力不如盗贼，不过战士在跳跃后按住 × 键可以滑翔。

在战斗状态下，按 × 键跳起上升时按○键可以踩踏，这个动作既可用于解谜又能作为一种攻击方式。

在战斗或防御状态都可以使用冲撞，对敌人有吹飞效果，也可以撞坏一些易碎的障碍物。



盗贼（素雅）



按键	作用
右摇杆	射箭瞄准 /（使用绳索时）↑卷紧绳索、↓卷松绳索
□	钩锁 / 绳索
○	解开绳索
R2	射箭
L2	选择目标

盗贼的战斗能力较弱，弓箭只适合攻击远距离或空中的目标。

右摇杆推任意方向会出现一个瞄准的弧线，然后按 R2 键即可对着该方向射箭。

有些沟壑无法用战士的滑翔跳过，这时切换至盗贼跳起后按□键能钩住空中的挂钩。左摇杆的←/→可以让盗贼在空中摆动。

按 L2 键选择绳索可以勾上的目标后，再按□键便会系在该目标上，按○键则能解开，或者以箭射断绳索。右摇杆的↑/↓则可以变换绳索的长度，就像卷尺一样。



魔法师（阿玛迪斯）

按键	作用
右摇杆	移动物体（上下左右）
□	操纵 / 放下物体
○	物体砸下
△	召唤箱子
R2	切换至：移动物体（前后）
L2	选择物体

魔法师没有直接的攻击方式，只能通过物体的砸下攻击到敌人。解谜和他操纵物体的能力息息相关。

按 L2 键可以选择物体，按□键就可以操纵该物体，再按一次□键则为放下。

操纵物体（悬浮）时，右摇杆可以上、下、左、右四个方向改变物体的位置，而按下 R2 键则可以前、后移动物体（屏幕深处 / 近处）。

操纵物体（悬浮）时，按○键能将物体往垂直方向砸下，这个操作涉及到解谜和魔法师限定的杀敌关卡。

除了操作现有的物体以外，按△键还会召唤出箱子，箱子上还有挂钩。不过和前两作相比，本作中魔法师能召唤的箱子个数只有 1 个。假若已召唤出箱子后再按△键，会再召唤出一个新的箱子代替已有的那个。



主线收集流程



“三位一体（Trinity）”是游戏中惟一的收集物，形状为发光的三角锥，主线 + 支线总共 1050 个。体积较小的算 1 个，较大的则算 5 个，已经取得的会变成白色。主线章节在大地图上按 L2 键选择章节时，能看到此章节的收集进度。每个章节会分成几个小节，便于玩家补齐三位一体，而支线章节只能从头玩到尾。

下文攻略会介绍游戏流程的要点，以及相对隐蔽或难找的三位一体（简称“收集”）。

第 1 章 三位一体 50 个

三位英雄 - 庞提乌斯

章节	三位一体
稻草人营地	12
窃贼恶棍	11
根与岩石	12
火红洞穴	8
哥布林营地	7

1-1. 稻草人营地

往前走几步画面上方有个菜地，跳过去可以捡到 3 个收集（其中 1 个藏在一堆西瓜里）。前进砍断藤蔓，跷跷板画面下方有 1 个收集，砍碎箱子后利用跷跷板来到上方。用△键冲撞将西瓜推至平台下，旁边的木桶中有 1 个收集，到上面跳起砍断藤蔓使箱子落下。将木箱推至平台下跳上，再跳到号角上会掉出 1 个收集。



1-2. 窃贼恶棍

平台的木桶里有 1 个收集，之后利用战士跳起后按 × 键的滑翔向下方前进。接下来的第二个平台有 1 个收集隐藏在木桶中。最后平台上的是大号三位一体算 5 个。

1-3. 根与岩石

利用战士的踩踏（攻击状态下按 × 键跳起，再按○键落下）踩碎木板。按△键撞开上面的岩石可以获得 1 个隐藏的收集。推右摇杆使用盾牌反弹火球打碎上方的墙壁，爬上后获得 1 个收集。



1-4. 火红洞穴 &1-5. 哥布林营地

砍碎木箱后爬上，在取得 5 个收集的平台上使用踩踏可以打开大门。出去后战胜一群哥布林盗贼，本章结束。

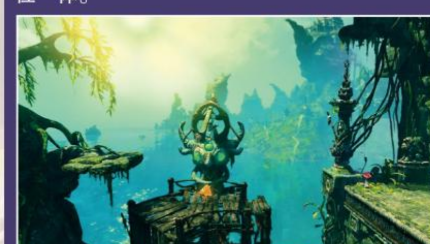
第 2 章 三位一体 50 个

三位英雄 - 素雅

章节	三位一体
寻宝游戏	18
落跑鸡	4
蛇之咽喉	15
黑暗深渊	4
巨型翡翠	9

2-1. 寻宝游戏 &2-2. 落跑鸡

一路前进，在被藤蔓挡住的门口先用弓箭射爆上面的花朵，获得 1 个隐藏的收集，之后射门口上方闪着绿光的机关即可继续前进。上面的 2 个花朵有 2 个收集，在雕像平台踩下上面的栏杆后，还会吐出 1 个收集。射机关一路爬上，在顶层上方有 1 个大号三位一体。



2-3. 蛇之咽喉 &2-4. 黑暗深渊

落到一个平台后进入右边的暗道，再跳下总共获得 1+5 个收集。

利用蹬墙跳爬上，使用钩锁后用右摇杆收紧绳索即可来到上方。按 L2 键选择右边的木箱，再按□键能拴住木箱，此时移动盗贼便可拉动箱子压住一个机关，再压住另一个机关后栅栏打开。跳到墙壁的凸起处可以

TIPS 游戏中的过场可以长按 × 键跳过。

攀爬。



2-5. 巨型翡翠

第一次用到绳索的解谜功能，先按 L2 键并推右摇杆选择移动平台后按□键拴住，向左移动拉出平台，再选择左侧能栓绳索的地方按□键，这样平台就固定住了。在紧闭的大门场景，左上方有个木箱里有 1 个比较隐蔽的大号三位一体。用绳索拴住大门后，在柱子上绕一圈并再次拴在大门上就可以继续前进，本章结束。

第3章 三位一体 50个

三位英雄－阿玛迪斯

章节	三位一体
白鹭滩	9
遇难船	11
悬崖激流	5
头骨们	25

3-1. 白鹭滩

沙滩的小房子上面以及吊床树上的果实里各有 1 个比较隐蔽的收集，魔法师碰不到的东西需要用□键选择场景中的物体、或者按△键变出箱子后去砸。用箱子压住跷跷板爬上，然后操纵任意物体按○键则可砸碎木板。进遇难船之前的过道两侧各有 1 个木箱中藏着收集。从船的底层跳上即可来到甲板。



3-2. 遇难船

甲板上的大木桶有 1 个隐藏的收集，船头方向还有 5+1 个。船体右侧一个平台的大木桶里有 1 个。从木桶后的小门进入还可以获得 2 个。

3-3. 悬崖激流

按△键变出的箱子可以垫脚，之后过湍急的激流也需要用箱子作为平台。树上的果实有 1 个隐藏的收集，右边激流用箱子作为平台跳上还可以获得 1 个。

3-4. 头骨们

按 L2 键选择木桥后用右摇杆将其放下即可过桥，来到对岸再将木桥搭到上面获得 1 个大号三位一体。

跳上右边的平台踩下机关，再变出箱子压住另一个机关后栅栏打开。进入后先取得右边隐藏的收集，直接从上方平台跳下或者用箱子压住机关都可以。

来到上方后先用箱子压下右边的升降梯，待左边的升降梯升起后进入，再升起之前的箱子让左侧的升降机下降，取得下方的 3 个收集。最后站在右边的升降梯上，升上即可完成本章。



第4章 三位一体 150个

学院郊外

章节	三位一体
眺望台	17
迷雾山洞	10
小池塘	12
水门装置	20
旧风车	12
落魄怪兽	3
学院门楼	29
固执渔民	25
雨中墓地	16
终极跨越	6

4-1. 眺望台

利用盗贼的钩锁可以取得空中的 2 个收集，之后在画面上方的木箱还可以找到 1 个。画面下方的悬崖处利用盗贼可以获得 3+5 个收集，击碎木箱后斜坡出现。跳到上方的平台，往上走会看到 3 个在空中的收集。

4-2. 迷雾山洞

回到主路的平台在木箱中藏着 1 个收集，利用战士的冲撞将木箱吹到右边，打烂缠住木桥的藤蔓。过桥后往画面上方走，从平台爬上即可取得此地区剩余的收集。



4-3. 小池塘

取得 4 个收集后，利用盗贼的绳索将门两旁的机关拉出并拴住后进入大门。

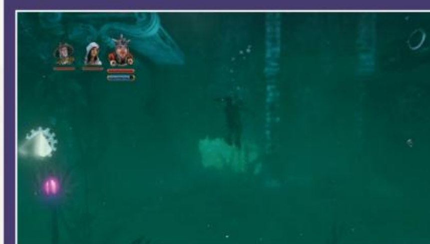
用魔法师拿下雕像抱着的铁球，然后用战士冲撞打烂右边的墙，取得里面的 3 个收集。潜入水中时要注意氧气的剩余量（HP 槽下方的蓝槽）。

4-4. 水门装置

来到另一侧后不要着急上浮，进入隐藏的洞穴可以取得 2+5 个收集。

原路游回上浮，用盗贼拉出平台，切换至魔法师变出箱子，跳到右边的石头平台上。然后使用魔法师的箱子，按○键砸下左边的石头平台，到上方可以取得 2+5 个收集。

往前走一段会看到墙壁上有一个眼睛闪着红光的恶魔，先用魔法师的箱子压住它的一个角，然后再用盗贼的钩锁拉下另一个角会出现隐藏的 3 个收集。

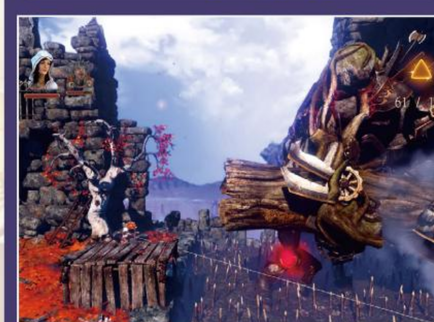


4-5. 旧风车

利用场地里已有的箱子以及魔法师变出的一个箱子做为垫脚，来到右边平台可以取得 3+5 个收集。

从画面上方前进，左边 1 个木箱子里有收集，砍碎风车下方的树枝后，以倒下的风车作为平台来到对岸。

4-6. 落魄怪兽



BOSS 战要先用盗贼的弓箭射 BOSS 的脚踝，再切换至战士砍断它的右臂。BOSS 只有两种攻击方式——挥动手臂以及扔石头，前者利用跳跃躲避，后者积极移动即可。利用盗贼躲避并射 BOSS 的头部 2 次后，继续躲避直到它胸前的保护装置落下，跳上后用战士砍一下弱点就能击败 BOSS。

前进并战胜一群杂兵后，垫脚爬上左上方取得 3 个收集。

TIPS 完成主线或支线并回收该关卡的所有收集后，关卡旁边的旗帜就会落下，没完成的旗帜则是卷起的状态。

4-7. 学院门楼

用箱子压住平台，取得左上方隐藏的1+5个收集后继续前进。通道拐角的木桶中有1个隐藏的收集，必经之路下层的右边有1个被木箱挡住的收集。来到上方平台后不要着急前进，先从墙壁爬上，取得能看到的所有收集后，用盗贼钩住右边的石墙并缠在左边的桅杆上，取得里面隐藏的4个收集，从平台跳下时还可用盗贼取得空中的1个收集。

4-8. 固执渔民

一个钓鱼的怪物挡住了去路，用战士在桥下砍断钓鱼线，然后用盗贼将钓竿和落入水中的鱼饵以绳索相连，它就能钓到鱼了。

接下来在远处的风车处有4个收集，之后一路前进，在一个能蹬墙跳的位置上面也有几个收集，不要错过。



4-9. 雨中墓地

画面左上方有两个藏着收集的箱子。用战士砍掉右边缠着移动平台的藤蔓，再用盗贼将平台拉下。到上方后用盗贼将木板平台和墙壁上的挂钩相连，注意角度大一些，然后站在平台上射断绳索，凭此荡到右边爬上取得3个收集。从栅栏直接跳过，在左侧的一个木桶中找到隐藏的收集，砍断藤蔓后进入。

击败敌人后站在机关上，用战士的盾反弹火球击碎右边的石墙，取得里面的大号三位一体，再用魔法师变出箱子压下平台爬上。



4-10. 终极跨越

先将最高的平台移至最左侧，取得上面的大号三位一体，然后将3个高度的平台排成一个阶梯形状——最低的在最左边，最高的在最右边，中等高度的推到中间后用盗贼的绳索进行固定。用战士的冲撞吹飞箱子将藤蔓击碎，桥就落下了。过桥后本章结束。

第5章 三位一体 150个

占星学院

章节	三位一体
入口大厅	19
阳台	19
老国王	12
跳跃箱子	19
研究圣器	10
智慧之剑	4
学院穹顶	1
外墙	40
图书馆	10
图书馆楼台	4
炼金师楼台	7
升降机	4
顶部	1

5-1. 入口大厅

用魔法师的箱子压住机关过桥。阶梯右边墙上的架子上有收集，可用盗贼将架子拉下后拿到；左边则用战士的冲撞吹飞铁球，击碎墙壁获得收集。之后将左边的平台系在右边的柱子上，右边的平台系在左边的柱子上就可跳到上方。先取得左右两边雕像附近的收集，然后按墙上的图案踩铁球与之对应，最后进入水梯。

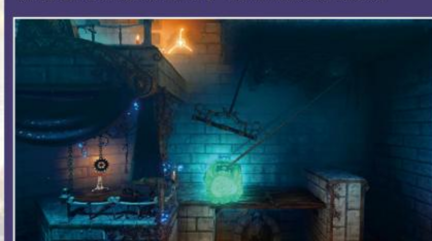


5-2. 阳台

经历一场战斗后取得画面上方阳台的收集后继续前进，用魔法师可将箱子吸附在墙上的紫色吸盘上。上层左侧有不少收集，取得后向右前进，战士砍断藤蔓后在画面上方用盗贼钩锁荡过去可以取得本小节最后4个收集。

5-3. 老国王

将箱子吸在右侧的墙上后，在下方向右爬墙就可以移动平台。用盗贼的钩锁钩住平台下方的挂钩左右摆动便能获得深渊上方的大号三位一体。跳到上面后用魔法师将木桩移到右边，平台被拉起。先别着急上去，下方木桶中有2个隐藏的收集。上面的平台左侧墙壁可用铁球击碎，也有隐藏的收集。



5-4. 跳跃箱子 &5-5. 研究圣器

初始平台右侧墙壁有个架子，用盗贼拉下可获得1个收集。之后的场景需要借助蹦床跳到高处，先用盗贼取得左边高处的收集。蹦床可以靠魔法师的箱子向下扔或者战士的踩踏弹得更高。一路向上，注意回收高处的一些收集。

5-6. 智慧之剑 &5-7. 学院穹顶

注意别被转动的圆盘碰到。从水梯上去后展开一场BOSS战，清理杂兵的同时攻击BOSS,用盗贼的弓箭或者战士的巨剑都可以。胜利后进门，从雕像两边来到里面触发剧情。

5-9. 外墙



左侧的箱子需要挂在上面才可以将它降下，取得大号三位一体。前进一段会看到墙体里有1个收集，推动平台上的机关就可以击碎墙壁。用盗贼取得画面上方以及右边悬空的收集。上方平台用战士吹飞铁球、击碎墙壁也有几个隐藏的收集。顺着旋转楼梯往上走的时候会有火球滚下，用战士吹飞一个可以击碎中央柱子的墙壁，取得3个隐藏的收集。上层平台进门前右侧木箱里也有隐藏的收集。

5-10. 图书馆

战胜一堆书怪后，用魔法师将两个箱子吸在吸盘上，左侧爬到最高处用盗贼荡到右边能取得1个大号三位一体。

5-11. 图书馆楼台 + 炼金师楼台 + 升降机 + 顶部

上方雕像后面有1个隐藏的收集，前进一段可以看到一个被绳索吊着的墙壁，用盗贼弓箭射断绳索，里面有1个收集。用箱子压住跷跷板中间的支点就可以跳上平台。九宫格谜题的解法：踩1个地砖，它前后左右的地砖便会亮起，全部亮起后就可以顺着右



TIPS 单个角色的章节，角色死亡后会立即复活；3个角色的章节，某个角色死亡后会在附近等待其他角色前去救助，在蓝色光圈中等待一段时间即可令其复活。

边的平台跳到顶层。用盗贼拉下两边的木架取得最后的2个收集后，就要准备迎接BOSS战。此役和第1次打它时没什么区别，注意地上的魔法阵就好。获胜便可结束本章。

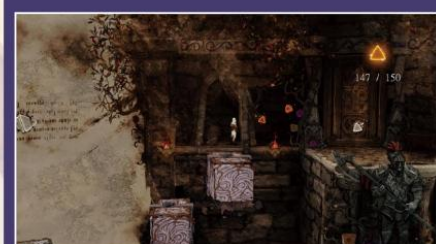
第6章 三位一体 150个

守护者编年史

章节	三位一体
陌生会谈	12
担忧的沙瑞克	13
木质楼梯	12
断裂桥	11
巨石守卫	11
龙之通道	10
不死伏击	13
浮浮沉沉	7
守门员一	16
倾斜的墙	17
盒子	9
吊桥	5
守门员二	6
升降机	8

6-1. 陌生会谈 &6-2. 担忧的沙瑞克 &6-3. 木质楼梯

本关的画风变成了绘本式，魔法师能够操纵一些冒着黑烟的箱子和物体，它们可以固定在空中作为平台。在到达木质楼梯小节时，用黑烟箱子创造平台，从而取得门里的3个隐藏的收集。



6-4. 断裂桥

击败几个拿盾牌的骷髅后，用盗贼拉墙上的两个挂钩移动墙上的平台，便能取得上方的几个收集。在桥上会落下陨石，在下面的平台吹飞陨石将断桥砸下后就能继续前进。

6-5. 巨石守卫

守卫的脑袋会在空中移动、对准地面的玩家砸下，之后就可跳到它的脑袋上先取得左侧上方的大号三位一体以及守卫上方的1个收集。让它的脑袋砸碎右边的石柱就可以从上面通过了。



6-6. 龙之通道



用战士的踩踏踩碎木板后，左下方有个隐藏房间，里面有收集。盗贼拉下木板并爬上后，用箭射断拴着石头的绳索，石头砸坏下面的木板就可以跳下，用战士砍碎卡着齿轮的木箱打开大门。魔法师操纵黑烟箱子可以挡住喷射的火球。

6-7. 不死伏击

击败一群骷髅士兵后记得取得该场景的3个收集。跳过一个深坑后的平台上有一个藏着收集的木箱。之后用盗贼的绳索将木门与黑烟箱子相连打开木门，里面有3个收集。跳到上层后左上方还有1个大号三位一体。

6-8. 浮浮沉沉

将两个木板与黑烟箱子用绳索相连，然后用魔法师将箱子浮在空中组成一个斜坡，左上方有一个大号三位一体。



6-9. 守门员一 & 6-10. 倾斜的墙 &6-11. 盒子

利用会下砸的平台敲碎两个石柱、掉落2个收集后，再利用它从右侧来到上层取得1个大号三位一体。继续前进时不要忘记上方的几个收集。

“倾斜的墙”小节里有一个场景需要先战胜4个骷髅兵，然后用战士去撞墙上的两个机关，石柱就会下降，以蹬墙跳可以获得上方的大号三位一体。

“盒子”小节则要利用黑烟蹦床不断向上移动，记得取得最上方左侧的大号三位一体。

6-12. 吊桥 & 6-13. 守门员二

击败骷髅兵让吊桥落下，上斜坡前的木箱子有1个隐藏的收集。

有3个机关的场景需要用魔法师变出箱子压住1个，让下砸平台砸碎废墟压住另1个机关，魔法师自己再踩最后1个机关，大门就会打开。离开前记得利用下砸平台取得左上方的大号三位一体。

6-14. 升降机

先用盗贼的绳索将平台与上方的桅杆弄成一个秤砣，然后魔法师用箱子砸旁边的机关，就会升起平台、结束本章。



第7章 三位一体 150个

红木森林

章节	三位一体
进入荒野	29
麋鹿山	32
滚石桥	10
林中恶行	2
树屋	23
古怪的装置	29
树顶村庄	15
华丽大门	10

7-1. 进入荒野

攀爬时注意上面的大号三位一体，跳到底部被冰冻住的石柱上后，石柱就会倒塌。潜水上浮来到岸上，用战士冲撞一下平台就可以敲碎墙壁，获得隐藏的收集。右边的木桶中也隐藏着1个收集。之后用盗贼将平台拴在左边的木桩处，跳到上面的平台后木桶中还有1个隐藏的收集。



7-2. 麋鹿山

先跟随麋鹿来到画面上方，从尽头爬上，上方平台的木桶里有1个收集。顺路前进取得最后的收集后直接跳下，回到刚才看到麋鹿的地方，左边的大树上有收集不要错过，之后向右走。战胜一些敌人后用战士撞飞平台，取得敲碎的墙壁里的大号三位一体。来到上面后，左上方拉下箱子可以取得1个大号三位一体。升降平台下方的木箱里也有隐藏的收集。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏 TROPHY GUIDE
深度特攻

7-3. 滚石桥 &7-4. 林中恶行

用战士撞开卷着的木桥后，左上方有个十分隐蔽的收集。用战士将铁球顶进吊篮，躲避落下的铁球跳到上层。

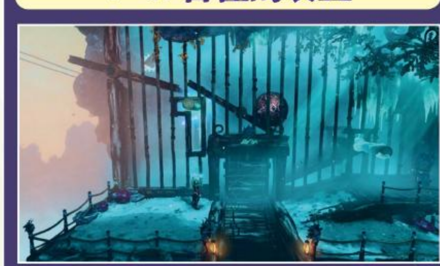
战斗中出现的飞鸟敌人可以用战士的跳起攻击、魔法师的箱子下砸或者盗贼的弓箭射击解决。结束后用魔法师操纵铁球放到吊篮里就可以继续前进了。



7-5. 树屋

先用盗贼跳到左边取得几个收集，从右边跳到上方后，用盗贼拉下左侧木板能取得 1 个大号三位一体。继续向上，顶层左侧有个被藤蔓挡住的阁楼，里面也有大号三位一体。用盗贼将平台相连，这里的木桶有隐藏的收集，之后一路前进。

7-6. 古怪的装置



战斗过后用盗贼拴住平台跳上，利用蹬墙跳来到上层后先取得收集，然后砍碎箱子放下木桥。随后的解谜需用战士砍碎右边冻住木杆的冰，然后用魔法师操纵左边的木杆，让里面的装置组成斜坡，先趁一个铁球滚出时挡板打开的空隙进到里面取得收集。出来后控制一个铁球返回，将它扔进吊篮里，离开前先取得画面深处下方的大号三位一体。先将第一个平台与地上的木桩拴住，然后将第二个平台和第一个平台拴住。跳过之后砍碎箱子来到右边，一路向上取得收集。

7-7. 树顶村庄 &7-8. 华丽大门

利用旋转平台来到上层。经过一个吊桥后上面平台有 1 个隐藏在木箱中的收集。将平台拽出绕着烽火台并系在墙上的挂钩上。

战斗后用盗贼将平台拴在门口的挂钩上，站在平台上射断绳索，平台荡到右边就可以来到上层。用战士砍碎两边的冰，取得左侧的收集后继续前进。魔法师接连放下两个木桥后，在第二个木桥左侧还有大号三位一体。本章结束。

第8章 三位一体 0个

丛林野兽

本章是单纯的 BOSS 战，BOSS 的攻击方式有以下几种：①放出花的种子产生冲击波，跳跃即可躲避；②喷火攻击，同样用跳跃躲避；③机械车砸地攻击，只要撞碎下面的冰它就坏掉了；④召唤敌人。

利用场地中滚过的铁球或是击败机械车掉落的铁球，以战士冲撞铁球击中 BOSS 即可对其造成伤害。



支线流程

本作中除了 8 个主线任务外，还有每个角色限定的支线。无论是主线或支线都需要取得一定数量的三位一体后才能进入，支线的攻略顺序可自行选择，建议一旦解锁一个支线就立刻完成它。

庞提乌斯：坍方矿坑

三位一体 | 25 个

矿车旁边的木箱里有收集，之后将矿车撞到左边一个木箱就会落下，用以垫脚来到上层。吹飞上方的木箱后大门打开。用踩踏将跷跷板的左端震下，冲撞矿车到跷跷板上就可以将其移到右边了。在滚筒通道要小心一些表面有针刺的地方。



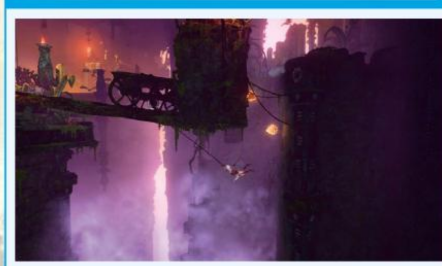
庞提乌斯：丛林的争辩

三位一体 | 25 个

纯战斗关卡。场地中的滚石可以利用，用冲撞吹飞就能碾压敌人。第二个场景场地较小，建议退回到第一个场景与敌人周旋。

素雅：被遗忘的羊皮纸

三位一体 | 25 个

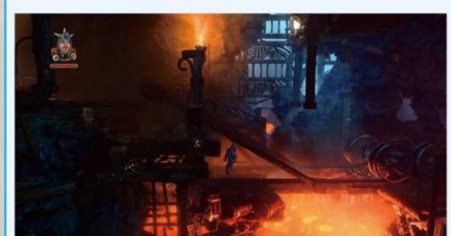


用绳索拴住平台跳上，再用弓箭射断绳索一路向右。将矿车往下拉，转 90° 后往右推，利用矿车下的挂钩取得下方的收集，从右边拉下上面的笼子，将箱子推落到矿车上。之后将矿车拉回原位，用箱子压住机关令暗门打开即可继续前进。

庞提乌斯：孤独骑士

三位一体 | 25 个

一路前进来到一个被墙挡住的地方，用踩踏就可以将墙震起。击败敌人后，爬到旋转机关上取得上方的大号三位一体。用踩踏将矿车释放，然后从右边将它吹飞至左侧，等它快到障碍物的地方时用踩踏震地，矿车就会飞过障碍物了。



阿玛迪斯：入侵学院

三位一体 | 25 个

纯战斗关卡。踩地上的铁球滚动后敌兵就会出现，然后用魔法师的箱子下坠砸死敌人即可。

素雅：死亡画笔

三位一体 | 25 个

本关需要活用盗贼的钩锁。来到一个绿池子边上，拉出里面的平台和上方的平台。取得空中的收集后从画面里面绕到右侧，将平台拉过来。到上面后再拉上方的平台，大门就会打开了。对着绿光机关射箭，取得最后的大号三位一体。

阿玛迪斯：魔法师的噩梦

三位一体|25 个

操纵在池子中漂浮的平台到空中，下坠到池子里它会因为浮力飞出水面，取得收集后从右边上去。将平台拖到上面，垫脚取得上面的大号三位一体。旋转机关可变出箱子，压在上方靠右的平台上让它顺时针旋转。用箱子下坠压住右边的平台，利用左边升起的石壁蹬墙跳来到上方。机械车用铁球砸地时，可以用箱子砸它的头部，这样铁球就可以操控了，击碎右上方破损的墙壁，然后变出箱子垫脚爬上。



阿玛迪斯：魔法师的顿悟

三位一体|25 个

本关需要活用箱子的控制和蹬墙跳。来到上方后先击败敌人，再变出箱子按 R2+ 左摇杆，将箱子向画面里侧 / 外侧移动，压住墙壁夹缝中的跷跷板，顺墙爬上取得较为隐藏的一小一大 2 个三位一体。

将木头挂在上方的木桩上，然后用箱子压住左边的平台就可向右跳上。之后利用场地里现有的箱子组成阶梯爬上。



庞提乌斯：邪恶低语

三位一体|25 个

纯战斗关卡。飞行敌人放出的藤蔓、空中的砸地平台都可以伤害其他敌人。总共有 3 波敌人，优先解决地上的，飞在空中的可以直接跳起用剑砍。

庞提乌斯：凶险远足

三位一体|25 个

纯战斗关卡。利用冲撞和砸地可将敌人吹到岩浆里，由于场地较小，被围攻时应优先选择防御躲避。

支线 **三位一体 50 个**

三位英雄：寻找蛋糕

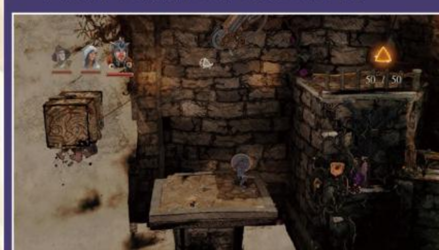
章节	三位一体
为了蛋糕!	8
大火球	6
悬吊的岩石	6
墙上的钟	7
平衡台	5
友谊木板	7
骷髅阶梯	6
蛋糕糖霜	5

0-1. 为了蛋糕!

三位角色同时出场的支线。开场时的蛋糕里有个隐藏的收集，左边的树丛里也有 1 个。前进到两个正在摆动的平台，需从左边的跳到右边，但此时摆动的幅度不够跳到右边，用魔法师变出箱子从下面推一下这个平台就能增大摆动幅度。踩着机关让上方的石柱缓缓下降，压碎石头后大门打开。

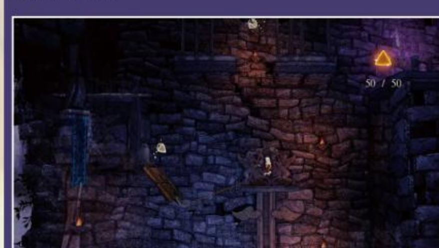
0-2. 大火球

将挡路的木板和浮空的箱子相连接，控制浮空的箱子打开木板，战士踩踏平台后弹到上方。用箱子挡住喷火的机关，取得下面的收集后爬上。踩住机关火球开始喷射，碎石中有 1 个收集，用盾牌反弹火球打通道路。



0-3. 悬吊的岩石

利用场景中可以摆动的石柱敲碎该平台上所有的石头，获得 3 个收集并打通道路。用绳索从上方的石柱绕过后，将平台弄成秤砣状，并以魔法师的箱子压住左边的机关，上升后再用绳索连接平台右边和木板的挂钩，从而跳到上方平台。



0-4. 墙上的钟

先以弓箭射断绳索、让箱子落下，再用黑烟箱子垫脚跳上，将左上方挡住火球喷射的箱子移走后，射碎挡路的石头。跳上摆动的平



台前，先在最左边的隐藏房间取得收集。摆动平台下方也有 1 个收集，用战士砍碎卡住齿轮的木箱，再切换至魔法师跳上摆动平台，变出箱子将其推到高处便能跳过围栏。之后再利用箱子推动旋转平台至最高点后跳上，接下来的旋转平台需将一个平台卡在右边的墙上后，变出箱子垫脚快速跳上。

0-5. 平衡台



存档点上面有 1 个收集，用右边的黑烟箱子垫脚就可以轻松拿到。之后用黑烟箱子压住地上 3 个机关，栅栏就会升起了。利用跷跷板跳到上方后还会碰到一个跷跷板，先在它下面找到 1 个收集，之后用箱子压住跷跷板的中间让它保持平衡，然后跳到右边。战士踩踏下面的弹簧平台跳到上面，将下边的箱子放在半空的平台上，然后用绳索钩住右边的木板和这个箱子，固定住便能跳上离开。

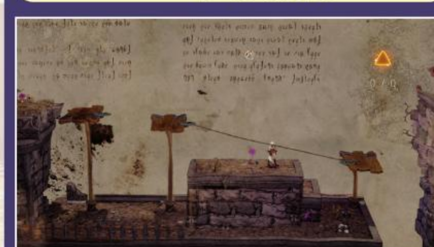
0-6. 友谊木板

用盗贼将平台拽到右边，变出箱子垫脚跳上。

0-7. 骷髅阶梯

用箱子卡在木板下面，然后战士以踩踏利用弹簧平台跳上。

0-8. 蛋糕糖霜



有 3 个升降平台的地方，需要用绳索将右边和中间的平台连上，这样中间平台升降就会带动右边的平台。蛋糕里藏着最后的大号三位一体。

奖杯攻略

[illegible]	28	[illegible]	3	[illegible]	20	[illegible]	4	白金	1

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]量在第一时间补齐之前关卡遗漏的收集。

锦上添花（白金）
取得条件：达成《三位一体 3 权力圣器》的所有成就

英雄救羊（铜杯）
取得条件：完成“三位英雄－庞提乌斯”

但它应该放在博物馆！（铜杯）
取得条件：完成“三位英雄－索娅”

我喜欢海龟（铜杯）
取得条件：完成“三位英雄－阿玛迪斯”

[illegible]（银杯）
取得条件：[illegible]关卡”

[illegible]（银杯）
取得条件：[illegible]院关卡”

[illegible]（银杯）
取得条件：完成“[illegible]编年史关卡”

树要倒啦！（银杯）
取得条件：完成“红木森林关卡”

K.O.（金杯）
取得条件：完成“丛林野兽关卡”

“诗歌”的友人（银杯）
取得条件：完成“被遗忘的羊皮纸关卡”

对宝藏的渴望（银杯）
取得条件：完成“死亡画笔关卡”

今天不用上课（银杯）
取得条件：完成“魔法师的噩梦关卡”

我梦见了一只火球（就差一点）（银杯）
取得条件：完成“魔法师的顿悟关卡”

我的老地！（银杯）
取得条件：完成“坍方矿坑关卡”

撤退策（银杯）
取得条件：完成“孤独骑士关卡”

丛林之王（银杯）
取得条件：通过“丛林中的争辩关卡”

学院冠（银杯）
取得条件：通过“学院侵袭关卡”

危险征服者（银杯）
取得条件：通过“凶险远足关卡”

低语消音者（金杯）
取得条件：通过“邪恶低语关卡”

三位英雄－庞提乌斯，完美达成（银杯）
取得条件：收集“三位英雄－庞提乌斯”的每一个三位一体神器

三位英雄－索娅，完美达成（银杯）
取得条件：收集“三位英雄－索娅”的每一个三位一体神器

三位英雄－阿玛迪斯，完美达成（银杯）
取得条件：收集“三位英雄－阿玛迪斯”的每一个三位一体神器

学院郊外，完美达成（银杯）
取得条件：收集“学院郊外关卡”的每一个三位一体神器

占星学院，完美达成（银杯）
取得条件：收集“占星学院关卡”的每一个三位一体神器

守护者编年史，完美达成（银杯）
取得条件：收集“守护者编年史关卡”的每一个三位一体神器

红木森林，完美达成（银杯）
取得条件：收集“红木森林关卡”的每一个三位一体神器

你的一切收藏“龟”我所有（金杯）
取得条件：收集每道关卡的所有三位一体神器

流传已久的故事（金杯）
取得条件：完成主要剧情的所有关卡





1998年，LucasArts开发的《冥界狂想曲》凭借极富深度的剧情背景、丰满的人物刻画以及无处不在的黑色幽默，一举摘获了当年诸多主流媒体的重量级奖项。时光流转将近20年，《冥界狂想曲 重制版》再度出现在了玩家们的视野，经过重新渲染的人物建模、现场录制的游戏音乐以及长达两个多小时的制作人评论，令本作焕发出新的光彩。2016年1月，本作也入驻了港服PS+的会员免费游戏阵容，强烈建议没有体验过的玩家借此机会感受一下这款经典之作的独特魅力。

文 KUNIO　编 苍穹　美编 Juxi

PS4　PSV

冥界狂想曲 重制版	Double Fine Productions	动作冒险
Grim Fandango Remastered		港版
2015年1月27日	本地1人	对应年龄：13岁以上
下载版售价为PS4/PSV：116港币		无对应周边

游戏操作

本作对应按键和触摸两种操作，下面基于PSV版分别介绍。

按键操作



按键	作用
方向键/摇杆	移动
△	打开道具栏
○	收回道具/取消/跳过CG
×	捡起道具/调查/确定/快进对话
□	检查道具
L	制作人评论
R	跑步
Start	暂停菜单
Select	切换渲染模式

触控操作

点击触摸屏上的图标可以触发相应操作（具体参看表格）。此外点击画面可以令主角步行移动，双击画面则能令主角奔跑。



图标	作用
	打开道具栏
	检查道具
	收回道具
	暂停菜单

图标	作用
	使用场景中的道具
	检查场景中的道具
	拾起场景中的道具
	关闭选项

奖杯攻略

奖杯总数	48	铜杯	38	银杯	7	金杯	2	白金	1

●白金流程

本作的奖杯设置比较简单，大多数为流程杯，在流程中触发与奖杯名称相同的对话即可解锁对应奖杯。因此后文将所有奖杯的获得方法与流程攻略整合到一起，请读者们按照亮色标注回收奖杯切勿遗漏，如此在一周目通关时即可拿下白金！

白金难度	2/10
白金所需时间	5小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无



第一年（Year 1）

开场动画过后不要着急走出办公室，先进入设定菜单，将“Movement Mode”选项设为“Tank Controls”（*注）。调查管道中的信件后，来到办公室的角落拿走桌子上的扑克牌，并按×键抽出一张牌。出办公室与门口的秘书艾娃（Eva）对话，不停地选择第一个选项**解锁奖杯"What I did back in the fat days is none of your business. You know the rules."**。之后来到秘书桌子的另一边，空手调查打孔机两下**解锁奖杯"Gets the aggressions out, doesn't it?"**。取出之前从牌盒抽出的扑克牌，用打孔机在扑克牌上打孔后乘坐电梯前往楼下车库。

注：奖杯“The Right Way”需要玩家从走出办公室开始直到游戏通关都保持“Tank Controls”的移动方式，通关后方可解锁。



敲敲车库角落里整备小屋的门，触发剧情后按照“2→2→2→2→3”的顺序与葛罗迪斯（Glottis）对话，可以获得调职申请书并**解锁奖杯"It's like I'm not happy unless I'm breathing in the thick, black, nauseating fumes..."**。之后原路返回，乘坐另一部电梯来到旅社大堂。

出大门后来到街上的庆典摊位，在面包摊位拿走一根长棍面包。到另外一边小丑的摊位，找他要1个“Robert Frost”形状的气球和2只死虫子“A dead worm”（索要新气球时需要收起手中持有的气球），并按照"Can I walk through your tent? I want to see the parade.→Could you teach me how to do that?→BANG!"的顺序选择对话弄爆小丑手中的气球，结束对话后**解锁奖杯"Lousy bony fingers!"**。

离开小丑的摊位，来到旅社右边的小巷里。顺着小巷深处的彩旗绳爬到大厦顶楼，然后把拴在滴水兽上的另外一段彩旗绳收起并按○键扔到一边。顺着窗户走进老板办公室，将老板提前设定好的自动应答切换到“Ah, cripes, Eva! Just sign it yourself, will ya? I'm busy!”。

沿原路返回老板秘书处，触发剧情后来到新场景，将场景中的三个活人分别惊吓一遍**解锁奖杯"Scaring the living is technically against the rules, but we all do it."**。按△键切换镰刀，用镰刀划开裹尸袋触发剧情后回到死亡旅社。

当玩家可以控制曼尼（Manny）之后，直接乘坐身后的电梯回到旅社大堂，触发剧情并进入红色恶魔离开的方向的房间。用房内红色管道与蓝色管道的发泡剂注满两个未充气的长条气球，随后回到楼上曼尼的办公室。

将两条注满发泡剂的气球全部塞进信件管道，触发剧情后乘坐电梯来到旅社大堂另一侧的机房。

拿起挂在墙上的灭火器后将安全门上的门闩打开，与正在修理信息处理机的红色恶魔对话**解锁奖杯"I squeezed down one of these tubes, like a pixie!"**，离开安全门附近触发剧情后走出机房。等红色恶魔离去后再次回到机房，打开安全门进入服务器终端，对红色管道使用之前打孔的扑克牌，剧情过后回到曼尼的办公室。



在对话过程中不断询问美琪（Meche）生前是否犯下过什么罪孽，全部问完**解锁奖杯"Well, I could do something bad right now if that would help."**。询问结束后离开办公室，在走廊路过老板办公室时触发剧情，曼尼被囚禁到车库的整备小屋。

调查房门触发对话，按照“1→1→3→1”的顺序选择，曼尼就会被萨瓦多（Salvador）从整备小屋里救出并半强迫地招募至失魂联盟。剧情过后主角已身处失魂联盟的地下基地。

与正在摆弄无线电的艾娃对话，不停选择第一个选项直至无法触发新的选项后**解锁奖杯"Join or Die! Again!"**。按照同样的方法与站在一旁的萨瓦多对话**解锁奖杯"Precisamente, amigo."**，得知接下来的任务是寻找鸽子蛋和弄到自己的牙齿印。乘坐身后的电梯离开地下基地，来到死亡旅社右边的小巷，再次顺着彩旗绳爬到顶楼。沿着楼顶的边缘前进，从窗户进入大厦另一边的办公室。



连续调查办公室中的红色电脑5次**解锁奖杯"'ARROGANT FRAUD' doesn't work."**。打开电脑旁书桌的抽屉并调查抽屉获得大珊瑚，收好珊瑚后击打办公室里的拳击沙袋3次，将架子上的齿套从上面震下来，拾起齿套离开办公室，回到大厦外围。

来到栓有彩旗绳的滴水兽处，将之前得到的大珊瑚绑在彩旗绳的另一端，并将整个绳索挂到大厦外墙的铁梯上。沿着绳索爬到外围的另一端，登上两个铁梯之后得以来到大厦的天台。

拿起之前从小丑那里得到的"Robert Frost"形状的气球，靠近鸽子群并按×键不断挥舞，吓跑鸽子**解锁奖杯"Run you pigeons! It's Robert Frost!"**。再将刚才用来吓唬鸽子的气球放到身后的铁碗中，然后把长棍面包搓碎洒在气球上吸引鸽子，当鸽子将气球啄破会因受到惊吓而四散飞走，此时就可以获得通风管道当中的鸽子蛋了。沿原路返回地面，从打开的车库门进入旅社一楼的车库。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏 TROPHY GUIDE
深度特攻



回到之前关押曼尼的整备小屋，先用桌子上的机器往齿套里涂满填眼灰，再使用齿套获得自己的牙齿印。两样道具全部获得后回到小巷，调查墙壁上蓝色眼睛的骷髅，回到地下基地。将齿套和鸽子蛋分别交给艾娃和萨瓦多，曼尼正式成为失魂联盟的特工。剧情过后主角被萨瓦多护送到骨髓城郊外的一片树林中。

在树林里曼尼碰见了因为帮助他而被死亡旅行社开除的葛罗迪斯。由于失去了人生奋斗的目标，伤心欲绝的葛罗迪斯扔掉了自己的心脏，进入了昏睡状态。剧情过后来到丛林深处，发现葛罗迪斯的心脏被困在了一张蜘蛛网上。从附近地上的骨头堆中捡起4根骨头，将其中一根扔到蜘蛛网上，再使用镰刀将心脏弹回葛罗迪斯身边，把心脏重新安回他的身体便会触发剧情。

上车并进入右侧的岔路，与葛罗迪斯对话**解锁奖杯"The marrow of these trees, Manny, they suck it out, it's like cement!"**。使用手推车，通过前轮挤压软管的方式控制液压管，当两侧液压管运动节奏一致时，将机器断路闸关闭。等葛罗迪斯爬到树上，趁此机会再将断路闸合上，轮盘就会开始重新转动。由于葛罗迪斯的体重和惯性作用，树木被压断即可获得液压装置。待葛罗迪斯将液压装置改装到自己的汽车上后，就能通过左侧岔路崎岖不平的地面。

回到分岔路口，进入图1所示的岔路后把车停好。回到之前葛罗迪斯昏睡的地方，将之前被他撞松的指路牌拔起来并拿回停车的位置。将路牌插到图2所示位置打开暗道门，之后乘车穿过暗道门来到新场景。下车使劲摇晃场景深处挂着红色钥匙的牌子，将钥匙弄掉后将其捡起，上车穿过树林用红色钥匙打开铁门，便能到达专吃骨头的火狸们居住的沥青河。



■图 1



■图 2

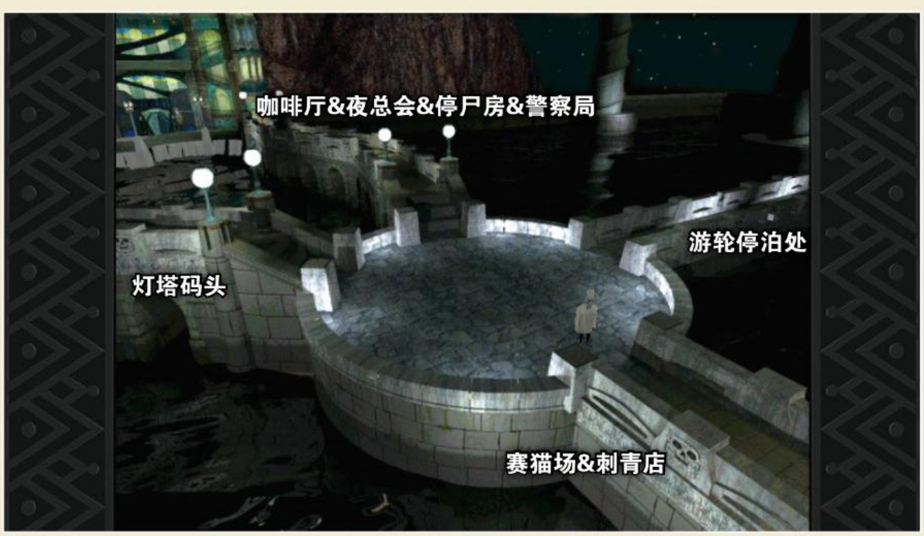
从左边的小路来到沥青河边，将骨头扔到河里吸引火狸的注意，当它们准备跳下去咬骨头的时候，打开灭火器熄灭火狸身上的火就可以将其消灭，反复三次即可通过。如果拿捏不好时机的话，建议当火狸开始咆哮时就开启灭火器，这样当其跳下去时刚好会落在灭火器的喷雾上。回到铁门处用红色钥匙把门全部开启便可驱车通过，剧情过后曼尼和葛罗迪斯来到了小镇鲁巴卡瓦。

走向迷雾、触发剧情后前往台阶上的快餐店，与正在扫地的店员对话，不停选择第一个选项直至无法触发新的选项后**解锁奖杯"We only have one mop."** 并获得他妻子的照片。将照片拿给台阶下的码头管理员韦拉斯科（Velasco）看，完成对话**解锁奖杯"...Used to scream like a banshee when the trade winds blew..."**并获得航海日志。再将航海日志交给店员，他就会把快餐店的工作交给曼尼，自己去寻找妻子了。一年后快餐店被曼尼改造成了小镇中生意兴隆的咖啡厅……

至此，第一年的故事结束，**解锁奖杯"Year 1"**。

第二年（Year 2）

从阳台进入曼尼的办公室，拾起放在屏风旁边小桌子上的萨瓦多的指令书，从道具栏调出并按×键阅读**解锁奖杯"Great news -- we've discovered a new, secret talent of our tiny messengers!"**。离开办公室来到玄关，与躲在柜台后面偷吃糖果的露比（Lupe）对话**解锁奖杯"YOU'RE NOT EVEN LISTENING TO ME!!!"**。离开咖啡厅，剧情过后来到码头。



走到场景深处调查月亮（位置正确的时候曼尼会抬头看天空，按□键即可），主角念完诗后**解锁奖杯"It shone, pale as bone..."**。离开码头进入图中所示通往赛猫场的分岔路，拉开操作杆后进入赛猫场。

沿着台阶来到赛猫场二楼，进入售票窗口旁边的甬道，和甬道尽头电梯里的服务生对话后离开赛猫场。乘坐夜总会旁的电梯回到咖啡厅，与楼下正在弹奏钢琴的葛罗迪斯对话**解锁奖杯"Plus, we look good in these clothes!"**。来到吧台拾起酒柜上的金箔酒，之后进入旁边的赌场。

与坐在赌场沙发上抽烟的查理（Charlie）交谈，获得印票机以及VIP卡并**解锁奖杯"We are all citizens of the same nation, and our king rides a pale horse."**。离开咖啡厅，乘电梯前往下层的夜总会，对着坐在里面桌上的革命三人组使用萨瓦多的指令书，获取他们的信任后就可以将桌上的革命书籍带走。走上夜总会舞台，适当选择几个选项吟一首诗。来到夜总会办公室门口，剧情过后要求奥利维亚（Olivia）为你念一首诗**解锁奖杯"Consider it an homage."**。随后离开夜总会前往灯塔码头。

与正在烤火的工蜂对话**解锁奖杯"We're

straight stingers, you know?"，再使用革命书籍煽动他们罢工。剧情过后离开灯塔码头返回赛猫场，使用VIP卡与甬道深处电梯里的服务生对话，进入赛猫场的贵宾区。



直接进入贵宾区的后厨，在触发剧情并离开房间后立即返回。捡起里面架子上的滴管，再与站在电梯口处打盹的绿色恶魔对话**解锁奖杯"Oh, yeah, I could take you down..."**。离开厨房来到赛猫场老板马克西米诺（Maximino）的办公室，与之对话**解锁奖杯"Come to see how the big boys play, eh Manny?"**。离开办公室后与坐在桌子旁的无良律师尼克（Nick）对话，注意之前猛选第一项的方法在这里并不适用，想解锁奖杯需要在对方询问要什么样的律师时依次选择“An excellent lawyer.→What does it matter , as long as they're excellent→You are, Nick."，对话结束后**解锁奖杯"So, sorry, but I don't do... 'odd jobs.'"**。再次与尼克对话将他从座位上支开，拾起桌上用来装钥匙的香烟盒，随后离开贵宾区来到赛猫场上层的警卫室。

在警卫室的安检门附近喝一口金箔酒**解锁奖杯"Well, maybe just a sip..."**，立即通过安检门触发剧情。来到警卫室后面，不停地听卡拉（Carla）讲述关于她的故事，注意在卡拉倾诉时，曼尼的回答是动态变化的，玩家可以选择不做声，当对方哭着喊妈妈时选择"Here, let me hold that metal detector for you while you cry...→Yes"，剧情结束后**解锁奖杯"Here, let me hold that metal detector for you while you cry..."**。之后离开警卫室来到赛猫场后面的巨型猫砂池。

拾起放在巨型猫罐头上的开罐器，来到猫砂池正上方的平台上使用镰刀，把被卡拉扔到池里的金属探测器钩上来。获得金属探测器后回到警卫室。

对着卡拉使用尼克的香烟盒，选择“I don't konw. I found it under you desk.→Yes”，香烟盒会被卡拉当做炸弹处理掉，之后调查余烬获得藏在香烟盒里的钥匙。离开警卫室，回到之前煽动工蜂们罢工的码头灯塔处，使用钥匙打开灯塔大门，进入其中触发剧情获得舌头的卡片。



回到咖啡厅对着露比使用舌头的卡片，获得萝拉（Lola）的夹克衫，调查夹克衫会获得便签。拿着便签与楼下正在弹琴的葛罗迪斯对话，听他唱完整首歌**解锁奖杯"Oh Rusty Anchor"**。把VIP卡交给葛罗迪斯，知道马上有酒喝的他会一溜烟地冲向赛猫场，之后离开咖啡厅前往夜总会。

来到夜总会的后厨，等酒保走后用滴管吸一些洗碗槽里面的水。离开夜总会来到刺青店。

打开刺青店师傅托托（TOTO）身后的冰箱，将里面的抽屉拉开挡住冰箱门并离开那里。趁托托去关冰箱门时，将之前获得的夜总会洗碗水滴到水手的止疼药的瓶子里。剧情过后调查躺在床上的水手，获得他身上的姓名牌，之后将便签交给托托获得赛猫场照片。离开刺青店，前往警局下面的停尸房。



与法医瘟伯（Membrillo）对话**解锁奖杯"Manny, we've given up. All of us."**。将姓名牌随便丢到其中一具尸体上，并把金属探测器交给瘟伯，剧情过后来到赛猫场2楼。

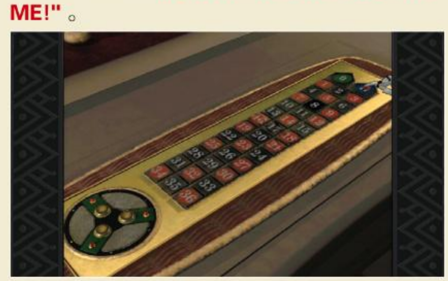
将印票机的时间按照图3所示设定好后生成票据，将票据拿给赛猫场2楼另一端窗口的售票员，可获得尼克和奥利维亚的接吻照片。之后回到赛猫场贵宾席。

进入厨房，等待服务生进入柜子后，用镰刀将柜子的门卡住。剧情过后用开罐器打开酒桶并藏到里面，随后曼尼被连人带桶一起运到了地下酒窖。

驾驶叉车进入电梯后，将叉车转向180°再启动电梯，看准时机驾驶叉车将电梯卡住，之后升起货叉将电梯门顶开便能来到赛猫场的密室。调查架子上的皮箱触发剧情，查理交给曼尼一张水手证后带着皮箱跑掉了。回到赛猫场的贵宾区，用接吻照片威胁尼克为被捕的工蜂工头辩护，剧情过后来到灯塔码头。



来到举牌抗议的工蜂队伍当中，这里有一个整部游戏最麻烦的奖杯——玩家需跟随工蜂一起喊口号抗议，当工蜂工头喊出上一句，曼尼要和其他工蜂一起接出下一句（按×键）。注意，在工头喊出“SEA BEES！”之后有几句的句式和前面不一样，一旦节奏按错就要重新来过，建议先听一遍完整版的抗议口号。口号全部对上即可**解锁奖杯"ME, ME, ME-ME-ME!"**。



回到咖啡厅，使用曼尼桌上的作弊器，让楼下正在赌钱的警长输掉赌局。恼羞成怒的警长带人查封了咖啡厅，而此时的曼尼已带着葛罗迪斯乘坐游轮离开了小镇鲁巴卡瓦，一年后曼尼成为了这艘游轮的船长……

至此，第二年的故事结束，**解锁奖杯“Year 2”**。



第三年（Year 3）

离开瞭望台进入船舱，顺着铁梯来到下面一层，剧情过后曼尼被葛罗迪斯带到了游轮的驾驶舱。先分别按下驾驶舱左右两边的按钮，将左舷锚与右舷锚升起。然后掌舵将船身向左偏，按下右边的按钮将右舷锚放下，继续掌舵将船身恢复至原来的位置并使右舷锚处在图4所示的位置。之后降下左舷锚，当听见金属相撞的声音后，再次升起左舷锚，使左舷锚与右舷锚搭在一起缠在船身底部。按下右舷锚的开关将锚钩移至右舷，站到窗户附近，使用镰刀将锚钩搭在右舷的窗户上。按下左舷锚的开关利用锚钩将整个船体破坏，再掌舵将操纵杆向后拉，触发剧情后曼尼和葛罗迪斯落入了深海中。


■图 4

来到海底后走一圈触发剧情，发现头上顶着一个油灯的蔡披头（Chepito），与之对话**解锁奖杯"I wasn't always this color!"**。剧情过后蔡披头准备离开，趁此机会跑过去按×键拉住他头上的油灯，再将油灯交到葛罗迪斯手里，一行人借助光来到海底深处发光的地方。之后顺着山丘走，在一块石头处触发剧情，来到珊瑚采集工厂。



乘电梯进入工厂，直走右拐来到办公室，进入敞开的门触发剧情，曼尼被送到了小天使挑选细碎珊瑚的工作间。与笼子中的小天使对话把他们弄哭**解锁奖杯"*sniff* *snif*"**，继续对话小天使会用手中的锤子扔向曼尼，对话结束后捡起地上的小锤子再返回办公室。

进入办公室里面的套间，与正在听歌的多米诺对话**解锁奖杯"Okay, how much of this haven't you figured out, Calavera?"**。离开套间，与办公室的美琪对话**解锁奖杯"Save your breath..."**，看准时机将烟灰缸挪开，让美琪把烟灰弹在自己的丝袜上，剧情过后调查垃圾桶捡起她扔掉的丝袜。离开办公室，乘电梯回到入口处顺着电灯左转，来到珊瑚采掘场。

将小锤子交给正在采集珊瑚的蔡披头，获得他手里的冲击电锤，再将丝袜交给蔡披头，他会给曼尼一把“开花素”手枪，临走前不要忘记再和蔡披头对话一次**解锁奖杯"IT'S A BUST-ALL!"**。离开采掘场后顺着另一边的灯光来到工厂的传送带处，拉下操纵杆使传送带反转，爬上去沿着传送带向上跑，来到水面之上的珊瑚加工厂。



顺着楼梯登上起重机的操纵台，将起重机移动到另一边并放下锁链。离开起重机前往珊瑚工厂的另一侧，沿着斜坡来到海滩上，对着起重机的锁链使用冲击电锤，将起重架摧毁，之后原路返回到起重机上，如图5所示操纵起重机将铁链垂到碾压机的滚轮当中，收起铁链摧毁碾压机。随后将起重机开到另一边，如图6将铁链顺着传送带垂到海底。扳动传送带的操作杆，把铁链缠到传送带深处的铁锚上，再原路回到起重机上，收起铁链便能将葛罗迪斯连同沉船一同救起，之后两人来到工厂另一侧的海滩。


■图 5


■图 6

回到工厂办公室，对美琪使用手枪，剧情过后她被囚禁在了一个房间中。使用冲击电锤将房间门锁打出一个豁口，可以看到里面的锁芯，之后曼尼要通过转动把手调整锁芯将门打开。锁芯是一个典型的联动装置，依照以下规律运作：从最底下的算起，往上逐级联动反应；无论向左或向右，下面一级的转一圈，才能带动上一级的转，并且转动过后就保持各自的相对位置不变。当四个锁簧平直的一面都对着右边门框时，会形成一道缝，用镰刀卡住这道缝就能用门把手开门了。

进门后再次调查铁门将门关上，用镰刀触碰金属电极，便能令密室的门打开。

与美琪对话后拖着地上的战斧进入密室，在图7所示的位置用战斧猛击地板，隐藏在地板下的排水管道就会暴露出来，美琪与曼尼得以通过排水管道顺利逃出工厂。剧情过后曼尼要与多米诺在潜艇上做最后的了断，掏出镰刀与多米诺正面对抗9次**解锁奖杯"Stop showing off for the girl!"**。之后不必与对方多做纠缠，用镰刀攻击身后潜艇尾部章鱼的眼睛，就能让多米诺这个人渣葬身在碾碎机的巨轮之下。时间又过了一年，曼尼一行人终于来到了亡灵们旅程的终点——扎巴图港的“冥界终点”，然而在大门守护者点名的时候，葛罗迪斯却突然倒下了……

至此，第三年的故事结束，**解锁奖杯“Year 3”**。


■图 7

第四年（Year 4）

从高台处来到车间查看葛罗迪斯目前的状况，之后和壁画前面的小号葛罗迪斯们对话**解锁奖杯"...so large"**。注意，曼尼有可能会因为一直注视着墙壁上的壁画，而不触发与技工们的对话，需要多调整方向，当确实看到曼尼低头注视技工们时再调查才能触发对话解锁奖杯。之后离开车间，顺着楼梯来到下层的雪地。

调查地上的棺材，曼尼发现了自己第一年的时候用发泡剂“打包”到棺材里的客户，听他发完积攒了4年的牢骚后**解锁奖杯"I'm getting out of here. This world's for suckers."**并获得塞满发泡剂的马克杯。返回刚才的楼梯，剧情过后进入车站。

与正在水池中转圈的蔡披头对话**解锁奖杯"Happy trails, Captain."**。再沿着蔡披头的足迹走到列车隧道口处，听完曼尼的独白**解锁奖杯"I could walk out out of this world and not look back..."**。之后离开车站，从守护者处获得黑特·勒曼的信（读一下这封信，BGM就会突然变为非常紧张的风格）。

回到车间调查厨房的茶杯架，将马克杯挂在上面，再调查抽屉，从里面拿走一块抹布，之后在外面的油桶上将抹布沾满汽油。回到厨房，把沾满汽油的抹布塞到烤面包机当中，剧情过后曼尼一行人回到了小镇鲁巴卡瓦。

从车库出来前往托托的刺青店，调查墙上的柜子获得瓶装液氮，之后离开刺青店，来到先前的游轮停泊处。（注意，在离开刺青店的时候有可能会遇到一个小BUG，曼尼由于注视道具的关系无法走到铁梯那里，如果遇到此BUG的话倒着走就可以解决。）与老友简单叙旧后拾起桌上的瓶中船模型，离开码头前往夜总会。

来到夜总会后厨，用瓶中船的瓶子接一瓶桶里的酒，接满后离开夜总会前往车库，途中别忘了回到灯塔那里缅怀一下被尼克谋杀的萝拉**解锁奖杯"Oh, Lola..."**。

将带回来的酒给葛罗迪斯尝一口，这个贪酒的大个子抑制不住馋虫冲向了夜总会，当他回来时再次与其说话，葛罗迪斯会忍受不住酒劲，把车库吐了个水漫金山……掏出液氮并倒在葛罗迪斯的呕吐物上，所有骨牌立刻被冻住。之后进入车库，按□键调查车子的排气管**解锁奖杯"THAT'S NOT FUNNY!"**，解除安装在车子下面的炸弹触发剧情，来到萨瓦多的地下革命基地。

调查桌子上的无线电**解锁奖杯"Manuel! Is everything okay?"**，调查垃圾桶获得探员的照片，调查刚才被萨瓦多剁开的探员尸体获得他的断手，与美琪对话后离开革命基地指令室，来到地下通道。

顺着铁梯向上到达舞台后台，拾起咖啡杯并爬上铁架子，把咖啡浇到架子正下方的演员身上后将咖啡杯放回原处。之后再次爬上铁架子，先将断手装进话剧造雪用的研磨器，再从架子上拆下来，获得骨粉研磨器。随后进入化妆间，曼尼会被化妆师画成一个大花脸。



离开后台来到赌场，与站在查理身后的美琪对话，曼尼会用美琪手里的白布将他罩住。拜托旁边摆弄老虎机的探员进入查理赌钱的老虎机里做一些手脚，剧情过后进入男厕，曼尼换上了查理的绿西装，之后原路返回地下基地。

将照片和信件分别交给信鸽触发剧情，来到CG中鲍斯里（Bowlsley）掉下来的地方与葛罗迪斯对话，得到车子液压装置的遥控开关。之后右转进入分岔路，使用骨粉研磨器与地上的开花素进行反应，追寻着开花的痕迹追击鲍斯里。



找到正确的岔路后，会有一只鳄鱼拦住去路。先将车子向前开，当开到上面架子附近时抬高车身，这时让曼尼下车会跳上旁边的架上，走到架子尽头吸引鳄鱼转身，当鳄鱼转身后立即按下开关用车子压住它的尾巴，就能通过这里。

通过下水道后来到鲍里斯的开花素商店，用镰刀将店门上以胶带绑死的铃铛解开后再次进入，由于开门的同时门铃响了，刚才还紧绷神经的鲍里斯瞬间切换到售货员模式，曼尼获得一把手枪和一罐开花素，随后离开商店回到赌场。

与守在电梯门口的守卫对话，他会故意为难曼尼，问了一个看似非常刁钻的问题，但是不用担心，留意上面看板显示的数字，只要随意回答显示数字中的其中一个守卫就会放行。



在黑特·勒曼（Hector LeMans）的办公室前，曼尼遇到了终于与夫人团聚的弗洛伊斯先生（Mr.Flores），与其对话触发剧情，之后回到早已物是人非的死亡旅社顶楼外沿。

穿过高跟鞋霓虹灯后面来到天台，在图8所示位置分别使用骨粉和开花素，破坏掉霓虹灯受力的部分，从而形成前进的道路。攀上身后的铁梯触发剧情，奥利维拉驱车将曼尼和遇刺只剩下一颗头颅的萨瓦多带到了郊外的花房附近，这里是黑特·勒曼专门用来为亡灵们“开花”的地方。


■图 8

径直走向花房，开门后触发剧情，曼尼胸口中枪，立即使用液氮将还未扩撒的鲜花冻住就能保住性命。之后回到汽车处，与被奥利维拉扔在后座上的萨瓦多的头颅对话，剧情过后打开车后的皮箱，萨瓦多的车票会飞到他的遗体上，曼尼捡起车票。当车票离主人的身体越近，出现的反应也就越强烈，利用这点在花房外如图9所示的地方找到萨瓦多被掩埋的其他部分，检查萨瓦多的身体，从口袋里发现一把钥匙。


■图 9

使用钥匙打开车子的后备箱，拿到一把开花素手枪，是时候与幕后的黑手做一个了断了！朝着山脚下花房洒水装置的水箱射击，开花素顺着洒水管道入侵了花房，骨髓城的大恶棍终于获得了他应有的惩罚。最终，历尽磨难的曼尼与美琪二人向伙伴葛罗迪斯告别后，一同坐上了通往天堂的九号列车。

到此，《冥界狂想曲》的故事全部结束，同时**解锁奖杯“Year 4”、“The Right Way”、“Number Nine Ticket”**，一周目白金达成！

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏 TROPHY GUIDE
深度特攻

奖杯一览

Number Nine Ticket 白金
取得条件：获得所有其他的奖杯

The Right Way 金杯
取得条件：用坦克操作模式来玩整个游戏。Tim要求设立这个奖杯

"What I did back in the fat days is none of your business. You know the rules." 铜杯
取得条件：和伊娃谈谈她为何深陷此处

"Gets the aggressions out, doesn't it?" 铜杯
取得条件：使用打孔机

"Scaring the living is technically against the rules, but we all do it." 铜杯
取得条件：去吓几次活物

"It's like I'm not happy unless I'm breathing in the thick, black, nauseating fumes..." 铜杯
取得条件：和葛罗迪斯谈谈你的渴求

"Lousy bony fingers!" 铜杯
取得条件：让气球杂耍者弄爆一个气球

"I squeezed down one of these tubes, like a pixie!" 铜杯
取得条件：和修理信息处理机的红色恶魔谈谈他如何进到机器那里去的

"Well, I could do something bad right now if that would help." 铜杯
取得条件：尝试去挖掘美琪肮脏的过去

"Precisamente, amigo." 铜杯
取得条件：获悉一个邪恶阴谋

"Join or Die! Again!" 铜杯
取得条件：从艾娃那里收到一条消息

"'ARROGANT FRAUD' doesn't work." 银杯
取得条件：尝试猜几次多米诺的密码

"Run you pigeons! It's Robert Frost!" 铜杯
取得条件：尝试去威吓那些鸽子

"The marrow of these trees, Manny, they suck it out, it's like cement!" 铜杯
取得条件：问葛罗迪斯关于林场的事

"We only have one mop." 铜杯
取得条件：向弗洛伊斯先生确认你的任职资格

"...Used to scream like a banshee when the trade winds blew..." 铜杯
取得条件：向韦拉斯科问关于他眼罩的事

Year 1 银杯
取得条件：在第八个阴间里度过了1年

"Great news -- we've discovered a new, secret talent of our tiny messengers!" 铜杯
取得条件：得到关于鸽子们怎么样的消息

"Plus, we look good in these clothes!" 铜杯
取得条件：跟葛罗迪斯讲关于离开的事

"Well, maybe just a sip..." 铜杯
取得条件：品尝Marillo de Oro

"We are all citizens of the same nation, and our king rides a pale horse." 铜杯
取得条件：尝试去从乔奇拉・查理那里获得一本护照

"YOU'RE NOT EVEN LISTENING TO ME!!!" 铜杯
取得条件：跟露比咨询有关于她的组织系统的事情

"It shone, pale as bone..." 铜杯
取得条件：看月亮

"Consider it an homage." 银杯
取得条件：让奥利维亚吟诵你的一首诗

"We're straight stingers, you know?" 铜杯
取得条件：跟那些工蜂们讲关于玩游戏的事情

"Here, let me hold that metal detector for you while you cry..." 铜杯
取得条件：听卡拉讲完她完整的故事

"Manny, we've given up. All of us." 铜杯
取得条件：和瘟伯谈谈他为什么还在这里

"Come to see how the big boys play, eh Manny?" 铜杯
取得条件：拜访马克西米诺

"So, sorry, but I don't do... 'odd jobs.'" 铜杯
取得条件：尝试说服尼克帮助你摆脱困境

"Oh, yeah, I could take you down..." 铜杯
取得条件：尝试去说服酒窖工人把你带到酒窖去

"Oh Rusty Anchor" 铜杯
取得条件：让葛罗迪斯为你演唱生锈的锚之歌

"ME, ME, ME-ME-ME!" 铜杯
取得条件：与蜜蜂们一起喊口号

Year 2 银杯
取得条件：在第八个阴间里待了2年

"I wasn't always this color!" 铜杯
取得条件：和蔡披头谈谈他待在这里多久了

sniff* *sniff 铜杯
取得条件：把那些小天使弄哭

"Save your breath..." 铜杯
取得条件：尝试向美琪解释

"Okay, how much of this haven't you figured out, Calavera?" 银杯
取得条件：让多米诺解释他的骗局给你听

"IT'S A BUST-ALL!" 铜杯
取得条件：和蔡披头谈谈他的交易策略

"Stop showing off for the girl!" 铜杯
取得条件：争取在一场公平的战斗里打败多米诺

Year 3 银杯
取得条件：在第八个阴间里度过3年

"Happy trails, Captain." 铜杯
取得条件：见证蔡披头上路

"I could walk out out of this world and not look back..." 铜杯
取得条件：遵守你的诺言

"I'm getting out of here. This world's for suckers." 铜杯
取得条件：见证布鲁诺上路

"...so large" 铜杯
取得条件：与技工见面

"Oh, Lola..." 银杯
取得条件：重游你失去萝拉的地方

"THAT'S NOT FUNNY!" 铜杯
取得条件：讲个笑话

"Manuel! Is everything okay?" 铜杯
取得条件：玩收音机

Year 4 金杯
取得条件：在第八个阴间里度过了4年



PS4 PSV

噬神者 解放重生		BNEI	动作
GOD EATER RESURRECTION			中文版
2015年12月24日	1~4人		对应年龄：17岁以上
下载版售价为PS4：429港币、PSV：369港币			对应交叉存档

本作是系列第一作的资料篇《噬神者 爆裂》的重制加强版，在《噬神者 爆裂》的基础上增加了新的剧情，而系统方面几乎从《噬神者2 狂怒解放》照搬，只要是玩过《噬神者》的玩家，肯定都不会对这款游戏的剧情或系统感到陌生。

文 昴星团&黑落 美编 Juxi

本文对应游戏版本：1.10（PSV版）

系统篇

标题菜单



选项		说明
New Game		开始新游戏
Continue	Single	继续游戏（单人）
	Multi	继续游戏（本地联机）
	Infra	继续游戏（网络联机）
Import Save Data		继承本作试玩版或正式版的存档
Upload/Download Save Data		上传/下载存档

注：中文版和日文版的存档均可完全继承。

游戏操作

按键	作用
方向键/右摇杆	调整视角
左摇杆	人物移动
□	普通攻击1
△	普通攻击2
×	跳跃
○	垫步、回收道具
L	重置视角
长按L	近战模式下启动/关闭锁定模式；枪模式下启动/关闭准星
R	切换武器的近战/枪模式
左摇杆+长按R	奔跑
R+□	特殊攻击
R+○	格挡
R+×	近战攻击时快速切换成枪模式
Start/触摸屏右上角	打开大地图和任务菜单
Select/触摸屏右下角	打开道具列表
触摸屏左下角	打开指令列表
网络联机追加操作	
向左/右划动屏幕	呼出简易对话选项
向上划动屏幕	呼出对话键盘

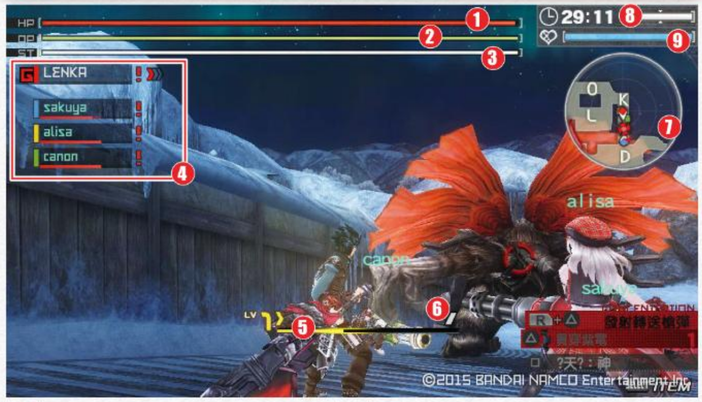
捕食操作

按键	作用
长按△	蓄力捕食
R+△	快速捕食
	连段捕食（□攻击或△攻击后）
	空中捕食（空中时）
	垫步捕食（垫步后）





战斗画面



编号	说明
❶	HP槽。归零时角色会倒下
❷	OP槽。使用除荒神枪弹外的枪弹时会消耗，用近战攻击击中敌人时会回复
❸	ST槽。活力槽，使用垫步、跳跃时会让ST槽减少，降到最低时角色会暂时无法行动
❹	小组成员列表
❺	神机解放槽
❻	控制单元效果
❼	小地图
❽	任务时间
❾	人物耐久值

基地设施介绍

游戏开始的剧情过后，玩家就能在基地里自由行动了。基地共分为出入口、新手区块、老手区块、研究室和干部区块五个区域，接受任务、购买道具、调整配备等操作一般只能在出入口进行，其他区域基本只有在发展剧情时才有需要前往。另外主人公居住的“自己的房间”在开始时位于新手区块内，在完成任务“雪原阳光”后更改至老手区块。

前台 & 任务

前台是接受任务的地点，在没有故事任务的时候来这里与前台对话还能看到提示让玩家前往特定地点触发剧情。选择任务时共有一般任务、紧急任务、下载内容（需更新游戏版本）三个项目。剧情任务都在一般任务内；紧急任务只有在进行了一定次数的任务后才会开启一次，怪物的强度也会比一般任务要高；下载任务只要更新了游戏版本就可以选择。任务种类共有故事任务、自由任务、生存任务三种，故事任务在完成后会自动变成自由任务，可以反复挑战，而且出击角色不再受剧情限制；生存任务则是多个自由任务的集合体，玩家和NPC各有100点耐久值，在完成整个生存任务前，耐久值会一直继承下去，而且每完成一个任务后的整备界面中，只能更换装备的套装，而不能逐个更换装备。



聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

杂货店

[illegible]



终端机

[illegible]



[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]道具放入仓库
[illegible]	[illegible]取出道具
[illegible]	[illegible]、枪弹、捕食[illegible]
[illegible]	[illegible]特殊能力养成
合成	强化装备/合成装备、道具
资料库	查看资料库
保存	保存游戏
全新开始多人游玩	回到标题菜单

音乐播放机



通关后开启的功能，位于自己的房间左侧，在这里能更改基地内的BGM。这个设置会一直保留，即使出击完成任务也不会刷新。



战斗篇

战斗系统介绍

耐久值

每个角色都有50点耐久值（生存任务时为100点），当HP耗完倒下就会损失5点耐久值，倒下后若在倒计时结束前没有被队友救援，则会再扣除12点耐久值并在地图的重生点重生。玩家的耐久值耗尽则任务失败，NPC的耐久值耗尽则不会再度出击。

捕食 & 神机解放

将神机转化为伸出大嘴的捕食形态并咬向荒神的动作称作“捕食”，对荒神发动捕食能让自身进入神机解放状态；对荒神的尸体捕食还能得到荒神的素材。

成功捕食荒神或接收到队友传送的荒神枪弹，都能进入神机解放状态。在该状态下，屏幕下方会出现神机解放槽，在神机解放槽归零消失前，玩家能得到二段跳、攻击力提升、OP槽持续回复、ST槽消耗量降低、垫步距离增加的效果。另外神机解放状态共分为三个等级，等级越高，上述的效果也就越强，但玩家自己捕食只能达到LV1，必须接收队友的荒神枪弹才能提升至LV2或LV3。用捕食技能天之弩成功捕食后也能提升至LV3。



活化 & 结合崩坏

活化相当于“愤怒状态”，当荒神受到的伤害累积到一定值时就会活化，活化中的荒神攻击力和速度更高，及个别荒神还能提升防御力。

结合崩坏就是所谓的“部位破坏”，只要集中火力不断地攻击荒神的弱点部位即可达成结合崩坏，结合崩坏成功后，崩坏处受到的伤害将更多，在结算任务报酬的时候还会追加报酬，有少数荒神在结合崩坏后会使用新的招式。这里要注意的是，若达成了结合崩坏，那么荒神必定会立即活化。

回收道具

在每个战场的角落处可能会有道具，有道具的地方通常能看到绿色的闪光提示，走到道具旁按○键即可回收道具。另外，荒神进食的位置也正是这些道具的所在地，即使道具已被回收，它们依旧有可能前往这些地点进食。下页列出所有场地的道具回收列表。



[illegible]	[illegible]	[illegible]	7~8	9~11	12~14
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]辉石、羊绒、陶瓷板、钛合金、[illegible]、镁、玛那水晶、锰钢、秘银、[illegible]、涂剂、哲学家之石、工具钢、[illegible]芳纶纤维、强化电磁钢、高纯度[illegible]、高纯度玉钢	坚钢、神谕辉石、奥里哈尔钢、羊绒、钛合金、草药、镁、玛那水晶、灵草、强化芳纶纤维、强化玻璃纤维、强化陶瓷、神玉钢、强化防弹胶、高纯度石油、高纯度银、高速度钢	坚钢、神谕辉晶、奥里哈尔钢、羊绒、晶体纤维、草药、灵草、镁、玛那水晶玉、强化芳纶纤维、强化陶瓷、强化防弹胶、神玉钢、超纯度石油、高强度钛合金、高纯度银、高速度钢
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]萃取物、阿丽雅德妮之线团、灵[illegible]圣灵药、神谕雷石、镁、强化玻[illegible]维、强化电磁钢、木化石片	荒神萃取物、圣灵药、神谕雷石、奥里哈尔钢、草药、白金、灵草、镁、强化芳纶纤维、强化玻璃纤维、强化电磁钢、强化陶瓷、贤者之石	荒神萃取物、圣灵药、神谕雷晶、奥里哈尔钢、晶体纤维、草药、白金、镁、灵草、贤者之石、强化芳纶纤维、强化电磁钢、强化陶瓷
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]、长生水、荒神萃取物、橡木、[illegible]辉石、镀膜剂、镁、桃花心木、[illegible]家之石、涂剂、变若水、汉方、[illegible]合金、陨铁、高品质橡胶、高速[illegible]、高纯度石油、高纯度软铁	坚钢、长生水、荒神萃取物、钨合金、白金、镁、桃花心木、变若水、汉方、耐热合金、贤者之石、超硬合金、高品质橡胶、高纯度石油、高纯度软铁、高纯度银、高纯度槲寄生	坚钢、长生水、荒神萃取物、钨超合金、白金、镁、桃花心木、变若水、汉方、耐热合金、贤者之石、超硬合金、高品质橡胶、超纯度石油、高纯度软铁、高纯度银、超纯度槲寄生
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]水、神谕冰石、镀膜剂、织料、[illegible]、抓毛绒、锰钢、汉方、上等绢[illegible]低温用合金、老旧木像、超荒神[illegible]、高纯度槲寄生、高纯度玉钢	长生水、神谕冰石、钨合金、草药、上等绢线、低温用合金、老旧木像、强化陶瓷、汉方、牛皮、神玉钢、超荒神纤维、超硬合金、高纯度槲寄生	长生水、神谕冰晶、钨超合金、草药、上等绢线、低温用合金、亮瞳木像、强化陶瓷、汉方、神玉钢、超硬合金、超荒神纤维、超纯度槲寄生、高级牛皮
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]、陶瓷板、日绯色金、钨合金、[illegible]钼钢、秘银、灵草、工具钢、重[illegible]金属、超荒神纤维	坚钢、圣灵药、以太、奥里哈尔钢、钨合金、灵草、镍铬钼钢、强化陶瓷、超荒神纤维、重毒性金属、高纯度石油	坚钢、圣灵药、以太、奥里哈尔钢、钨超合金、灵草、镍铬钼钢、强化陶瓷、超芳纶纤维、超毒性金属、超纯度石油
炼狱地下街	荒神萃取物、钴、硬铝、绵花、尼龙、镁、人工皮革、火石、银、低强度钨、低强度钛、砂金、低纯度涂剂	荒神萃取物、以太、石油、钴、硬铝钢、钨、大马士革钢、尼龙、镍、聚酯、人工皮革、镁、火晶、绵花、金	荒神萃取物、以太、神谕火石、绒面革、钨合金、铌、牛皮、镍铬钼钢、抓毛绒、聚酯、防弹胶、镁、秘银、高纯度石油、高纯度大马士革钢、高纯度金	坚钢、荒神萃取物、以太、神谕火石、羊绒、绒面革、铌、白金、镁、强化芳纶纤维、强化防弹胶、牛皮、超硬合金、高纯度大马士革钢、高纯度银、高速度钢	坚钢、荒神萃取物、以太、神谕火晶、羊绒、铌、磨沙革、白金、镁、强化芳纶纤维、强化防弹胶、超硬合金、高纯度银、高纯度大马士革钢、高级牛皮、高速度钢

注：红色字为场地专有素材。

任务结算

每次任务结束后，系统会根据玩家完成任务的时间、剩余耐久值、捕食次数等项目给出战斗评价。评价越高，获得好报酬的几率就越高，NPC获得的AP点数和报酬内容都会在这个界面里显示。



遗留神机

从难易度4开始，每次的任务结算时系统会送给玩家三个遗留神机，这些遗留神机都会自带一个技能，等级和神机种类随机，但种类有很大几率和当前使用的神机相同。在合成界面的"安装技能"一项可以把遗留神机的技能安装到同种的神机上，同名技能的等级还可以叠加，可以利用这个系统做出符合自己要求的神机。不必要的遗留神机还能在合成界面的"重建技能"一项中处理，把多个遗留神机随机或定向合成一个新的遗留神机，参与合成的遗留神机数量越多，产出的遗留神机的稀有度就越高，得到好技能的几率也就越高。



作战支援技能

作战支援技能是完成任务之后影响奖励的技能，比如报酬无视耐久值、获得消耗型道具等等。每次完成任务之后，一同执行任务的NPC就会有一定几率发动这些技能，玩家可以从发动了的技能中选择一个使用，只有被选择的才会发挥效果。角色卡右上角的菱形符号数量越多，发挥出的效果就会越好，如果是"☆"型的符号，则必定能发挥好的效果。另外，发动了效果好的技能，还有可能观看主人公与该角色的特殊剧情。



个人特殊能力

与玩家一起出战的NPC在完成任务之后可以获得一定量的AP值用于学习个人特殊能力。每个NPC可以学会的个人特殊能力大致相同，但花费的AP点数不同。同名但等级不同的技能要在学会低等级的技能后才能学习。在游戏剧情进展到后期，会有更多新技能开放学习，其中包括角色专属能力。



人物装备

武器

武器分为近战武器和枪身两类，和《2RB》相比没有变化。近战武器有短剑、长剑、大剑、喷射锤、蓄力矛、变异镰六种，而枪身则有狙击枪、冲锋枪、轰击枪、散弹枪四种。短剑攻击频率较高，但是攻击距离短；长剑的输出和攻击范围中规中矩；大剑和喷射锤的攻速慢但攻击力高；蓄力矛的攻击力一般，攻击距离远，但是横向攻击范围小；变异镰的攻击距离可远可近，攻击频率较高，但是攻击力低。枪身类武器的主要差别在于可使用的枪弹，伤害则区别在于武器倍率和枪弹的攻击力。

盾

本作的盾种类和《2RB》相比没有变化，共有小圆盾、护盾、塔形盾三种。使用盾抵挡敌人的攻击需要消耗ST槽，而且装备的盾防御力越高，人物的基本防御力就越高。小圆盾展开速度快，伤害抵御效果最低；护盾展开速度一般，伤害抵御效果高；塔形盾展开速度极慢，但是能够完全抵御伤害。另外在被攻击前的瞬间展开盾的话能不消耗ST并完全防御敌人的攻击伤害，完全防御成功时会有金色的光圈作为提示。

武器系统 & 属性

所有的武器都有自己的武器系统，游戏中的武器系统共分为切断、破碎、贯穿三类，近战武器在查看详细资料时可以看到它们在这几个系统中的攻击力数值，远程武器中的数值则是对应枪弹系统的伤害倍率。不同的攻击系统对某些荒神弱点造成的伤害数值会有明显的差别。

武器和盾都有可能自带属性，近战武器的属性指的是该武器自带属性攻击，远程武器的属性指的是使用对应属性攻击的枪弹时会追加伤害，而盾牌则是当角色受到对应属性的攻击时伤害降低。



用克制的属性击中敌人时会产生会心一击（白色闪光的攻击特效），造成的伤害比其他属性更高；用敌人有耐性的属性击中它们时伤害会降低，伤害数值以蓝色字体显示。根据要面对的敌人来更换武器和盾的属性会让战斗效率大大提升。

技能

每个武器或盾上都会有至少一个自带等级的技能，最多可带四个技能。技能最高值为10，最低值为-10。技能等级越高，技能的效果自然就越强，不过也有不少要求技能等级达到一定程度时才会触发的效果，暂时没有效果的技能名称前方会是一个灰色的“×”。技能等级的提升除了强化武器外，还可以通过装备强化零件和安装遗留神机来提升。

关于合成

玩家的武器和盾牌的升级都要在终端机的合成界面进行，除了强化装备外还可以合成新的近身武器、枪身、装甲、强化零件、上衣和下装，还能给神机安装技能与合成道具或消耗品。

枪弹

除了在杂货店购买枪弹，也能在“战斗准备”界面的“管理枪弹”一项中自行配置出新的枪弹。编辑枪弹一项中，可以使用多个阶段的枪弹组合出一发新枪弹，不过不同枪种所用的枪弹的最大阶段数不同，比如狙击枪的枪弹最多可以配置8段，散弹枪的枪弹只可以配置6段。每一阶段的枪弹都可以选出自己喜欢的效果来搭配，但效果越强的枪弹消耗的OP量就越大，搭配时要慎重考虑。

除了普通的枪弹外，捕食荒神还能拿到荒神枪弹，使用这些枪弹不会消耗OP，既可以把它们作为普通枪弹打出去，也可以传送给队友，让他们进入神机解放状态。另外，接收了队友的荒神枪弹后会获得浓缩荒神枪弹，这种枪弹虽然身上只能有一发，但威力会比原版更强。



编辑枪弹

游戏中NPC贩卖的枪弹并不强力，而且自己制作枪弹并不需要金钱，下面就来解说一下枪弹的具体知识。

枪弹种类 & 系统

枪弹共有弹丸、雷射、爆炸、连射弹、狙击弹、散弹、球、放射、控制和装饰弹十种，其中弹丸、雷射、连射弹、狙击弹、散弹和球属于贯穿系统，爆炸和放射属于破碎系统，控制和装饰弹没有所属系统。下面列出所有枪弹的效果。

弹丸：横向射出的枪弹。

雷射：尾部带有长条轨迹的枪弹，能贯穿目标。

爆炸：爆炸效果，给周围小范围内造成伤害。

连射弹：威力低的横向单发枪弹。

狙击弹：射速极快，射程极远的枪弹。

散弹：往前方广角范围射出射程短的枪弹。

球：命中目标后形成能量球持续附在目标上。

放射：短距离的直线火焰。

控制&装饰：不会造成伤害的弹种，通常作搬运枪弹的用途。

枪弹选择

选择枪弹时共有SS、S、M、L、LL五种枪弹尺寸供选择，它们的尺寸从左到右依次由小变大，尺寸越大的枪弹基础伤害越高，但消耗的OP也会越多，部分尺寸的枪弹还包含了特殊的弹种。

枪弹除了有火、冰、雷和神四个属性外，还有毒、束缚、封神三种异常状态弹、回复弹和无属性枪弹，但这些枪弹的弹种就没有那么多了。选择枪弹种类时可以看到该枪弹的效果、系统、OP消耗量、以及是否能够接下个阶段的枪弹（子连接OK/NG）。除了设置枪弹种类外还可以设置枪弹的发射角度，连接的枪弹还能设置产生时机，搭配得当可以连续爆发出多段伤害。



强化零件

战斗准备界面中可以给角色装备强化零件，但强化零件需要在合成菜单中合成后才能使用。强化零件其实相当于一个满级的技能，既可以当做一个技能使用，也能抵消一些对角色有副作用的技能的影响。随着剧情的推进，会有更多强力的强化零件给予合成。

捕食风格

捕食风格是于本作加入的新系统，加强了“捕食”这一动作和“神机解放”系统。这一系统会完成难易度2的任务“雪球”后开启。除了以往的蓄力捕食和快速捕食外，这次还有在连段后续接的连段捕食、在空中才能使用的空中捕食和垫步后使用的垫步捕食共5种捕食动作。每一种动作都装备不一样的捕食风格，玩家可以任意搭配捕食风格和控制单元，它们会随着主线流程的推进而开启。捕食风格和控制单元有着各自的等级，一种捕食风格只能装备它等级以下的控制单元，每当使用捕食风格成功捕食并进入神机解放状态，就能在神机解放状态结束前持续得到对应该捕食风格的控制单元的效果，适当搭配能让战斗更有效率。另外快速捕食、垫步捕食和连段捕食的动作都是共通的，下面给出所有捕食技能和控制单元的详细资料。



》蓄力捕食

名称	等级	荒神枪弹取得数	神机解放槽增加量	说明	入手条件
壹式	3	3	100%	捕食的伤害相对其他技能较高	初期拥有
蛟	3	2	60%	伸出三张下颚进行范围更广的捕食	完成难易度3的任务“红色天蝎座”
天之弩	3	3	100%	捕食成功后直接进入神机解放状态LV3，但蓄力时间长	完成难易度6的任务“希望”
屠杀	3	0	100%	捕食成功后直接放出浓缩的荒神枪弹	完成难易度8的任务“苍穹之真月”
驯兽师	3	2	100%	向前方进行长距离滑行的捕食动作	完成下载内容捕食包1的“谢肉祭”
虎鲸	3	1	50%	捕食成功后在原地生成持续治疗的回复球，可同时存在多个	完成下载内容捕食包1的“精灵”
蛇神	3	3	100%	与蛟一样的范围，但神机解放槽增加量更多，蓄力时间更长	让5个紧急任务达成SSS评价
壹式·纷红	3	3	80%	捕食成功后强化我方全员的火属性攻击	一直保持神机解放状态完成下载内容捕食包2的“唐狮子牡丹”
壹式·天色	3	3	80%	捕食成功后强化我方全员的冰属性攻击	以SSS评价完成下载内容捕食包2的“雪花莲”
壹式·黄支子	3	3	80%	捕食成功后强化我方全员的雷属性攻击	我方无人被打倒（包括NPC）的状况下完成下载内容捕食包2的“分裂”
壹式·踯躅	3	3	80%	捕食成功后强化我方全员的神属性攻击	不使用道具（包括NPC）完成下载内容捕食包2的“曼珠沙华”
金之弩	3	1	10%	动作与“天之弩”一样，捕食成功后耗费自己所有耐力，其他队员进入神机解放状态LV3	完成难易度6的任务“希望”

》快速/连段/垫步捕食

名称	等级	荒神枪弹取得数	神机解放槽增加量	说明	入手条件
贰式	2	1	60%	神机解放槽的增加量较高	初期拥有
第六号角	2	1	35%	捕食成功时后退一段距离	完成难易度3的任务“红色天蝎座”
暴风	2	1	40%	消耗少量ST槽往前冲刺一段距离并捕食	完成难易度2的任务“岌岌可危”
鲛牙	1	1	40%	消耗ST槽向前方做出长距离的滑铲动作，滑铲动作结束后进入神机解放状态	完成难易度4的任务“暴风洗礼”
太刀牙	3	1	70%	原地形成捕食口并横扫捕食，范围广但速度很慢	
疾风	1	0	40%	捕食速度极快，成功后可以直接用神机继续攻击，使用时消耗少量ST槽	完成难易度5的任务“修罗之宴”
狱爪	2	1	50%	向前方做出跳跃动作，在跳跃过程中往正下方发动捕食	
翔鹰	2	1	40%	消耗少量ST向前方的上空做出滑翔动作，动作结束后自身处于空中	完成难易度6的任务“冰霜少女”
莫比乌斯	1	0	15%	捕食命中后继续按R+△可连续使出该捕食动作	

名称	等级	荒神枪弹取得数	神机解放槽增加量	说明	入手条件
怒涛	2	1	30%	消费ST槽往前方冲刺捕食，捕食成功后会有短距离的后退动作	一次任务中打出2000以上的伤害
升瀑	2	1	35%	消耗少量ST做出垂直上升的捕食动作，动作结束后自身处于空中	在一个任务中达成150次会心一击。推荐用近身攻击刷挑战任务“龙蛇混杂”
捕绳草	3	3	100%	即将受到攻击时，捕食效果才会完全发挥，直接使用时制御单元不会发动	完成下载内容捕食包2的“虚幻魔兽”
银爪	2	3	35%	动作与“狱爪”相同，但荒神子弹的取得数更多	完成难易度6的任务“希望”

》空中捕食

名称	等级	荒神枪弹取得数	神机解放槽增加量	说明	入手条件
渡鸦	2	1	40%	往前方捕食，捕食成功后可以继续用武器攻击	完成难易度2的任务“雪球”
穿颚	1	1	60%	往前方做出向下的长距离滑行捕食，动作结束时自身落到地面	完成难易度3的任务“红色天蝎座”
制裁者	3	3	100%	在空中形成捕食口后往正下方发动捕食，动作极慢	完成难易度9的任务“龙虎之牙”
飞燕	1	1	60%	在空中做出水平冲刺的捕食	在一个任务中达成10次结合崩坏。推荐刷下载内容捕食包1的“中介人”
幽魂	2	1	45%	往前方捕食，捕食成功后自身后退一段距离	持有5种以上非物理属性的装备
霞之扇	2	1	50%	在空中水平方向做出大范围的全方位捕食	完成下载内容捕食包2的“梦幻抱拥”
真珠鸟	1	1	35%	动作与“渡鸦”相同，但OP回复量高	完成难易度6的任务“希望”

》控制单元

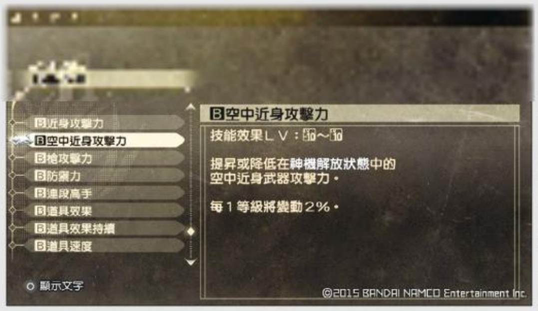
类型	名称	等级	效果
攻击	强化一击·近身	2	强化下一次施展的近身攻击力
攻击	强化一击·枪弹	2	强化下一发射出的枪弹威力
攻击	消耗神机解放攻击	3	消耗神机解放指数以强化近身攻击
防御	火抗性+	1	提升对于火属性的抗性
防御	火抗性++	2	大幅提升对于火属性的抗性
防御	冰抗性+	1	提升对于冰属性的抗性
防御	冰抗性++	2	大幅提升对于冰属性的抗性
防御	雷抗性+	1	提升对于雷属性的抗性
防御	雷抗性++	2	大幅提升对于雷属性的抗性
防御	神抗性+	1	提升对于神属性的抗性
防御	神抗性++	2	大幅提升对于神属性的抗性
防御	替身肉盾	3	下一次遭到攻击时不会受损伤
辅助	缩短蓄力时间	2	使蓄力所需时间减少
辅助	连段高手	2	越是施展连段攻击，攻击力提升越多
辅助	强化属性补偿	2	以非物理属性攻击时，强化损伤值补偿
辅助	强化命中弱点时威力	3	命中荒神的弱点时提升攻击力
辅助	抑制神机解放消耗	3	抑制神机解放指数的消耗量
辅助	体力自动回复	3	神机解放中，体力会自动回复
辅助	近身攻击吸收体力	3	近身攻击命中时，体力会回复
辅助	神谕细胞吸收量↑	1	攻击时的神谕细胞吸收量增加
辅助	神谕细胞自动回复↑	1	神机解放中，加快OP的回复速度
辅助	敌方注意率↑	1	神机解放中，会吸引荒神注意
辅助	异常状态抗性	1	神机解放中，提升对异常状态攻击的抗性
辅助	附加异常状态↑	1	神机解放中，强化自己施加的异常状态攻击
辅助	破坏神谕细胞攻击	1	能以近身攻击破坏敌方的部分神谕细胞攻击
辅助	连续垫步	3	能消耗神机解放指数以进行连续垫步
特殊	捕食时回复体力	2	捕食成功时体力会回复
特殊	增加捕食时弹丸取得量	3	捕食成功时获得的荒神枪弹数量增加
特殊	捕食时我方神机解放化	3	捕食成功时我方神机解放
特殊	我方攻击力上升	3	捕食成功时一定时间内强化我方的攻击力
特殊	我方防御力上升	3	捕食成功时一定时间内强化我方的防御力
特殊	复数捕食时强神机解放	1	同时捕食数只敌人的话可提升神机解放效果
复合	狂战士化	2	防御力下降，攻击力上升
复合	狂战士化+	3	防御力大幅下降，攻击力大幅上升
复合	重装甲化	1	活力消耗量增加，防御力上升
复合	重装甲化+	2	活力消耗量大幅增加，防御力大幅上升
复合	专精近身攻击	2	枪攻击力下降，近身攻击力上升
复合	专精枪攻击	2	近身攻击力下降，枪攻击力上升
特殊	JGOP大回复	1	精准格挡时OP大幅回复
特殊	JGST大回复	1	精准格挡时活力大幅回复
特殊	捕食时回复活力	1	捕食成功时活力会回复
特殊	转送枪弹附加回复	3	连接解放成功的伙伴体力会回复
攻击	捕食时弹射尽强化	2	发射荒神枪弹时，消耗目前持有的所有子弹来强化单发威力

配装推荐

捕食风格搭配

……效果；空……也是因为……而且滑行距……神机解放……以和翔鹰……时进行长……

神机解放状态的技能



……解放状态……不是难事，……以B技能也开始变得重要。根据玩家的攻击倾向（近战或远程）装备相关的B技能可以大幅提高整体输出，另外推荐装上“B全状态异常抗性”，这样可以有效防止后期荒神的各种异常状态造成的干扰。

技能名头文字带B的技能（后文简称B技能），代表需要进入神机解放状态才有效果。本作因为捕食风格这一系统，长时间维持神……

近战武器推荐 & 打法

由于本作的设定回归《噬神者 爆裂》，所以除了喷射锤、蓄力矛和变异镰外的其他近战武器都进行了还原，使得短剑、大剑、长剑的手感与《2RB》不同，而且没有了血技的存在，让近战武器的攻击方式变得比较单一。因为本作的近战方面有了捕食风格的支持，所以攻击力高、可支持一击脱离的喷射锤和大剑变得异常好用。这两种武器选择都没有特别的要求，盾选择能快速展开的小圆盾。

技能搭配：“近身攻击力”、“近身特殊攻击ST”、“空中近身攻击力”、“垫步高手”、“活力自动回复”等与近身攻击力提高、ST槽回复相关的技能，推荐复合技能“剑圣”（B近身攻击力+连段高手+近身特殊攻击威力+近身攻击力）与“活力之泉”（B活力自动回复+活力自动回复）。



控制单元搭配：强化一击·近身、狂战士化、狂战士化+、专精近身攻击、强化命中弱点时威力/抑制神机解放消耗。

大剑打法：战斗时尽可能用△给予单发重击，然后迅速垫步脱离，或者跳起避开敌人攻击后用△纵斩再脱离，之后看准机会进行捕食触发强化一击·近身的控制单元效果，再寻找机会给予敌人单发的重击，如此循环。

喷射锤打法：与大剑的战斗思路类似，还能配合特殊攻击（R+□）给予连续伤害并脱离，但要消耗较多的ST槽，所以“活力自动回复”系技能可以说是必备的。

远程武器推荐 & 打法

远程部分依旧是狙击枪的高伤害领先，但武器要求用剑栏之矛系的狙击枪（只有贯穿伤害的那把，升到最高有9.2的贯穿伤害倍率），配置的枪弹方面也要用贯穿系统达到最高伤害。

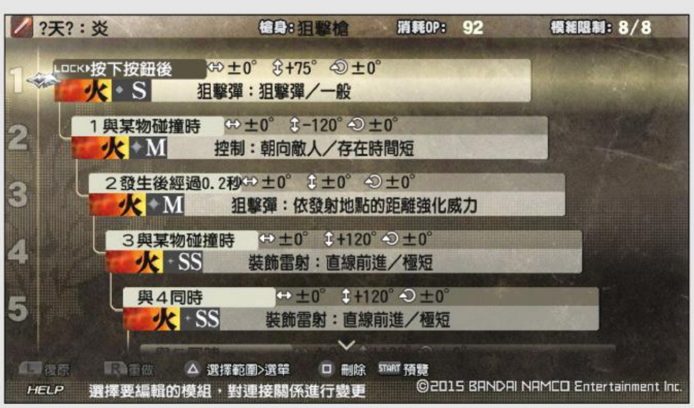
武器选择：近战武器随意，建议用攻击频率较高、机动力也较高的短剑或长剑方便回复OP。狙击枪选择只有贯穿倍率的“钢弩 极”（初期形态为Rank3的腹弩）。盾选择塔形盾“埃吉斯 极”（初期形态为Rank6的埃阿斯），远程时可以忽略塔形盾缓慢的展开时间，而且该盾牌附带的技能都是对枪身伤害有益的技能（防御力+神谕细胞+神谕细胞吸收量+节约+枪攻击力+B枪攻击力+B神谕细胞吸收量+轻松扳机）。

技能搭配：“枪攻击力”、“神谕细胞吸收量”、“B神谕细胞自动回复”、“节约”、“弹丸高手”、“轻松扳机”等与枪身攻击力提高、OP槽回复相关的技能。使用了“轻松扳机”（消耗ST槽减少OP槽消耗量）的情况下，再搭配“活力之泉”让ST槽迅速回复能增加讨伐效率。

枪弹配置：远程战斗最关键的部分，这里给出下图两种枪弹的配法。枪弹的攻击系统均为贯穿，配合推荐的武器“钢弩 极”能造成极高的伤害。枪弹属性不固定，根据荒神的弱点更换属性即可。

脑天弹是比较常用的弹种，除了乌洛波罗斯系荒神外，基本所有荒神都可以用它来轻松射杀，特别是对于弱点在头部或背部的荒神有奇效，但在没有技能的搭配下，消耗的OP量较大，一发要消耗掉一半以上的OP槽。切记要与目标相隔一定距离后再使用，否则会因为枪弹的最短射程而无法击中敌人。另外在与蚩尤系的荒神战斗时，等其使用冲击波或将其束缚后再射击能造成更大的伤害；与沙利叶系的荒神战斗时等其用光墙、受硬直后仰或落到地上的时候再射击能造成更大的伤害。

狙击弹则是用来破坏脑天弹无法攻击到的部位，也可以用来针对脑天弹无法给予大量伤害的乌洛波罗斯系荒神和维纳斯，优点是OP消耗量较少，配合OP节省、OP回复系技能甚至可以达到几乎无消耗射击。



▲从荒神正上方发动攻击的脑天弹。



▲击中对应部位后在该部位瞬间爆发伤害的狙击弹。

主线流程一览

《噬神者》本篇

与椿对话
↓
前往“研究室”的“榊博士的研究室”
↓
完成任务“恶鬼之尾”
↓
与龙胆对话
↓
完成任务“破戒之茧”
↓
前往“老手区块”的“龙胆的房间”与佐久夜对话
↓
完成任务“铁雨”
↓
前往“新手区块”的“浩太的房间”与浩太对话
↓
前往“老手区块”的“龙胆的房间”与龙胆对话
↓
完成任务“金刚巨魁”
↓
完成任务“捕鼠”
↓
完成任务“鳄鱼2号”
↓
完成任务“威光残照”
↓
完成任务“水泥丛林”
↓
完成任务“雪球”（完成后开启捕食风格、紧急任务）
↓
与索玛对话
↓
前往“老手区块”的“龙胆的房间”与龙胆对话
↓
完成任务“战神觉醒”
↓
完成任务“青涩纯种”
↓
完成任务“曙光”
↓
完成任务“岌岌可危”
↓
完成任务“苍穹之月”
↓
完成任务“锖刃”
↓
完成任务“鳄千鸟”
↓
前往“研究室”左侧的“病房”
↓
完成任务“白昼之枭”
↓
完成任务“物资救援计画”
↓
前往“研究室”左侧的“病房”
↓
完成任务“红色天蝎座”
↓
完成任务“黑色木马”
↓
与亚莉莎对话
↓
完成任务“暴君气息”
↓
与亚莉莎对话
↓
完成任务“猿猴肝脏”
↓
与亚莉莎对话
↓
完成任务“炎之盾”
↓
与亚莉莎对话
↓
完成任务“冬之破晓”
↓
完成任务“铁之暴风雪”
↓
完成任务“暴风洗礼”
↓
完成任务“美神陷阱”
↓
完成任务“雪原阳光”
↓
前往“干部区块”的“分部长室”
↓
前往“老手区块”的“自己的房间”，调查终端机
↓
完成任务“霰”
↓
完成任务“剑戟之刻印”
↓
前往“研究室”的“榊博士的研究室”
↓
完成任务“赤铁玫瑰”
↓
前往“研究室”的“榊博士的研究室”
↓
完成任务“修罗之宴”
↓
完成任务“黑色短吻鳄”
↓
前往“研究室”的“榊博士的研究室”与榊博士对话
↓
完成任务“朝圣者”
↓
前往“研究室”的“榊博士的研究室”与榊博士对话
↓
完成任务“春雷”
↓
完成任务“购物中心”
↓
前往“研究室”的“榊博士的研究室”
↓
完成任务“甜蜜的家”
↓
前往“研究室”的“榊博士的研究室”与榊博士对话，给他素材“女神羽衣”
↓
调查任意一处终端机，获得素材后将其交给榊博士
↓
前往“出入口”与六花对话
↓
完成任务“狩衣”
↓
前往“干部区块”的“分部长室”
↓
完成任务“原初螺旋”
↓
与椿对话
↓
完成任务“冰霜少女”
↓
完成任务“獾”
↓
完成任务“冲球”
↓
完成任务“雪崩”
↓
完成任务“野兽的黄昏”
↓
完成任务“业火之盾”
↓
前往“干部区块”的“分部长室”
↓
完成任务“黑曜石的活祭品”
↓
完成任务“地底的狼烟”
↓
前往“干部区块”的“分部长室”
↓
完成任务“灵魂居所”
↓
前往“研究室”的“榊博士的研究室”右侧的“喜欧的房间”与榊博士对话
↓
调查任意一处终端机，获得素材后将其交给榊博士
↓
完成任务“鱼翅”
↓
再次重复给博士拿道具的流程
↓
完成任务“帝王骨”
↓

再次重复给博士拿道具的流程
↓
完成任务"死亡潜行者"
↓
完成任务"死亡证据"
↓
完成任务"希望"
↓

《噬神者 爆裂》

完成任务"小小支配者"
↓
完成任务"密洞里的天使们"
↓
前往"研究室"的"榊博士的研究室"与榊博士对话
↓
完成任务"申方位"
↓
完成任务"导弹之灯"
↓
前往"研究室"的"榊博士的研究室"与六花对话
↓
完成任务"复仇的狮子"
↓
完成任务"暴风之炎帝"
↓
前往"研究室"的"榊博士的研究室"与榊博士对话后再与六花对话
↓
完成任务"第5元素"
↓
与源对话
↓
完成任务"未来侵蚀者"
↓
完成任务"窑"
↓
与前台旁的卡雷尔对话
↓
完成任务"暗之光芒"
↓
与前台旁的俊对话
↓
完成任务"暗翼"
↓
与前台旁的巽对话
↓
完成任务"骑士与铁锖"
↓
完成任务"虚伪的太阳"
↓
再次重复给博士拿道具的流程（该道具在"骑士与铁锖"任务中必出）
↓
完成任务"心灵的避港湾"
↓
再次重复给博士拿道具的流程
↓
完成任务"烈焰引擎"
↓
完成任务"现世侵蚀者"
↓
完成任务"双重约会"
↓
前往"研究室"的"榊博士的研究室"与六花对话
↓
完成任务"龙虎之牙"
↓
先与六花对话，回到终端机拿素材后再次对话
↓
完成任务"神之影"
↓
与前台旁的安妮特对话
↓
完成任务"热带鱼"
↓
与终端机旁的吉娜对话
↓
完成任务"恶魔的心脏"
↓
完成任务"山臼之火"
↓
完成任务"万物侵蚀者"
↓
与前台旁的华音对话
↓
完成任务"冰冷眼神"
↓
完成任务"萤"
↓
完成任务"王之密会"
↓
前往"干部区块"的"分部长室"与椿对话后再回到"出入口"与莲对话
↓
完成任务"堕罪"
↓
与莲对话两次
↓
完成任务"心灵侵蚀者"
↓
前往"老手区块"的"龙胆的房间"与莲对话
↓
完成任务"追忆螺旋"
↓
前往"老手区块"的"龙胆的房间"与莲对话
↓
完成任务"苍穹之真月"
↓

《噬神者 解放重生》

完成任务"闪耀天轮"
↓
与前台旁的家境富裕的少女对话
↓
完成任务"鬼熊"
↓
前往"干部区块"的"分部长室"
↓
完成任务"火伏"
↓
完成任务"绝缘体"
↓
完成任务"九月之影"
↓
完成任务"繁文缛节"
↓
完成任务"太阳瓶子草"
↓
前往"干部区块"的"分部长室"
↓
完成任务"金矿矿工"
↓
完成任务"愚者黄金"
↓
与六花对话
↓
完成任务"粒状雪"
↓
完成任务"腐朽颈甲"
↓
前往"研究室"左侧的"病房"
↓
完成任务"睡莲"
↓
前往"研究室"左侧的"病房"与亚莉莎、浩太对话
↓
完成任务"角头老大"
↓
完成任务"狄安娜之镜"
↓
前往"干部区块"的"分部长室"与榊博士对话
↓
完成任务"伟大黑暗"
↓
完成任务"试管"
↓
完成任务"深红"
↓
前往"干部区块"的"分部长室"与榊博士对话
↓
完成任务"雪中萤火"
↓
前往"干部区块"的"分部长室"与榊博士对话
↓
完成任务"低吹雪"
↓
完成任务"奔驰于大地的雷电"
↓
与索玛对话
↓
完成任务"玉兔之舞"
↓

《噬神者 解放重生》通关后

完成任务"死亡姐妹之舞"
↓
完成任务"大回转"
↓
完成任务"淘金者"
↓

完成任务“妈宝”
↓
完成任务“伊卡洛斯之翼”
↓
完成任务“烫手山芋”
↓
完成任务“暗箭杀手”
↓
完成任务“大蛇”
↓
完成任务“话匣子”
↓
完成任务“崩落”
↓
完成任务“霭”
↓
完成任务“雪盲”
↓
完成任务“红河”
↓
完成任务“刺魟”
↓
完成任务“雷声”
↓
完成任务“苍穹之神月”
↓
完成任务“朝圣者零”
↓
完成任务“活饵”
↓
完成任务“单色”
↓
完成任务“夏蚊”
↓
完成任务“封锁都市”
↓
完成任务“彗尘馀迹”
↓
完成任务“漆黑”
↓
完成任务“小心头山”（开启任务“一对一”）

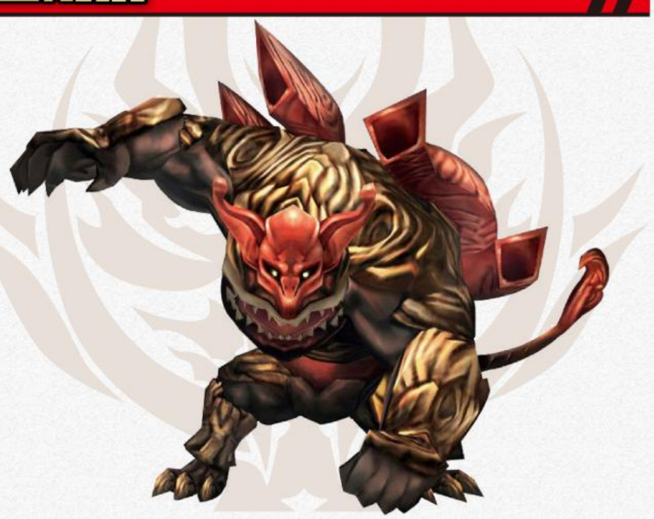




中型、大型荒神攻略篇

由于荒神的攻击属性和弱点属性可以在终端机的“资料库→荒神”选项中查看，这里就不再写出荒神的攻击属性和弱点，只列出攻击方式和攻略方法。部分旧荒神增加了新的招式，这点会在攻略介绍中做出标识。

金刚系



攻击方式

捶地： 双手举起，然后全身扑向前方，同时会在自身周围产生冲击波，范围较小，看到双手举起的准备动作后及时回避或防御即可。

回转拳： 站起来后做出准备出拳的动作，然后不断旋转接近目标，命中目标后立即停止。看到出拳动作时最好立即进行防御或绕到其后方回避。

重拳： 准备动作和双重回转拳一样，但之后只会对正前方使出一发重拳，同时自身也会向前移动一段距离，使用后会倒在地上，是进攻的好时机。

滚动攻击： 将自己缩成一团并向前滚动。用此招前会原地小幅跳起，看到后及时防御或回避即可。破颜金刚使用此招时身上还带有雷电，攻击判定更广。

属性弹： 伏在地上一段时间，往前方射出属性弹。破颜金刚会往面前广角范围同时射出三发属性弹，范围较广，回避时要注意。

属性冲击波： 准备动作和属性弹一样，但之后会在自身周围放出相应属性的冲击波，近身时遇到这招基本无法及时回避，此时选择防御即可。

属性波动： 攻击动作和属性弹类似，不过会在目标位置直接出现龙卷风或落雷。

战斗攻略

从以上攻击方式来看，只要玩家在BOSS做出攻击准备动作时远离即可躲掉所有的攻击，BOSS的远距离攻击只是纸老虎。战斗时只要围着BOSS周旋，寻找攻击盲点展开进攻就会非常安全。



葛波洛·葛波洛系



攻击方式

突进＋前咬：用爬行突进到目标前方，然后向前咬去。突进时有攻击判定。

侧抓：用两臂往前方一边前进一边攻击，共4次。很有可能接在突进前咬之后。葛波洛·葛波洛堕天（冰）在活化后使用此招时每挥一次爪会同时放出一个冰球，建议拉远距离回避。

大跳跃：往前方跳跃4次，每跳一次后会改变跳跃方向。

属性弹：将炮塔对准前方，然后连续放出属性弹。

3向属性弹：准备动作和属性弹相同，之后会向前方3个方向放出属性弹。

酸雨/冰雾：挺起前身一段时间，然后在自身周围降下酸雨，见到该动作后立即收招跑开即可。葛波洛·葛波洛堕天（冰）则是释放附带“受到伤害增加”状态的冰雾。葛波洛·葛波洛堕天（火）和葛波洛·葛波洛黄金的该技能会附带“攻击力下降”的DEBUFF。

远距离酸雨/冰雾：准备动作和攻击效果同上，不过酸雨/冰雾的发生位置为攻击目标周围。



战斗攻略

BOSS的远程攻击动作都很缓慢，近身时只需要注意酸雨/冰雾即可。引诱BOSS攻击，再迅速绕到其背后展开攻击会非常安全。葛波洛·葛波洛黄金的血量非常少，而且全身都是弱点，若要保证全部位破坏，建议用攻击范围和攻击力都较小的枪弹逐个破坏。

蚩尤系



攻击方式

夹击：张开双手向正前方发动夹击。

冲击波：先蹲下蓄力，然后双手着地跪在地上，自身周围出现冲击波。此招背后的判定范围较小，使用后会有较长的硬直，是反击的好机会。要注意蚩尤堕天和塞克迈特的此招范围会更大，而且还附带昏迷效果。

手刀：往右侧移一步，然后用右手向前方挥击。要注意蚩尤堕天和塞克迈特的此招会附带昏迷效果。

诱导能量弹：蓄力一小段时间后，向空中丢出一发能量弹，能量弹会笔直地飞向目标，保持奔跑移动或及时回避即可。

双掌波：张开双手向正前方发动夹击，在双手合拢的位置会产生冲击波，使用后自己会后跳一小段距离。要注意蚩尤堕天和塞克迈特的此招会附带昏迷效果。

滑空突进：跳到空中，以双臂张开的状态向目标滑行突进。看到其跳空动作后及时远离或回避即可，在BOSS活化时滑行速度会变快，若来不及回避可以尝试防御。

回转攻击：使用前会做出扭腰的准备动作，然后自身原地360°旋转，同时自身周围一个身位的范围内会出现攻击判定。近身时在其做出准备动作时收招向后回避即可。要注意蚩尤堕天和塞克迈特的此招会附带昏迷效果。

属性弹：蹲下蓄力一段时间后，在左手聚集能量，然后将属性弹往前方丢出。

属性连弹：蹲下蓄力一段时间后，双手连续向目标丢出小型属性弹，最后再用属性弹作为完结。

NEW! **回旋踢：**向前方小幅跳跃并使出回旋踢，范围很小，但几乎没有攻击征兆。



战斗攻略

蚩尤系的BOSS都非常灵活，战斗时基本不会一直站在原地等着玩家进攻，所以建议使用攻速快的武器来进行战斗。该系BOSS的弱点位置都比较高，建议用远程武器和攻击判定范围小的枪弹来战斗，当然有贯穿伤害的变异镰也是个不错的选择。它们部分招式使用后会产生长时间硬直，可以先跑出攻击范围后做好准备，等攻击判定消失后再冲上前去给予BOSS重创。蚩尤堕天和塞克迈特的部分技能带有昏迷效果，高难度下被击中陷入昏迷的话很可能会被BOSS的下一招打倒，所以和它们战斗时不要盲目进攻，在完全能够熟练回避这些招式前尽量使用“一击脱离”的战术。另外，该系列BOSS的招式“手刀”在使用前只会向右侧移，所以平时和其周旋时最好向逆时针方向走位。新技能回旋踢只会针对前方的角色使用，所以战斗时尽量保持在其侧面的话就可以无视这招。

夜叉系



攻击方式

鬼爆阵：蓄力后向地面发射一枚炮弹，同时自身后跳，炮弹接触地面后会爆炸。看到炮口开始蓄力后立即远离即可。

蹲射：蹲下后，向前方放出炮弹。由于此招准备时间非常久，所以及时绕到其正面以外的位置就不会被打中，反而还能尽情地输出。

斩鬼柱：向空中放出雷射，雷射会在目标位置下落，下落前在目标地点有明显提示，看到后远离提示位置即可。



突进：夜叉王的专属招式。身体以前倾的姿势直线突进，然后再用爪子攻击前方目标。突进有方向修正，近身时威胁不大，在远处时建议防御。

4 段爪击：夜叉王专属招式。用双爪向前方使出 4 次爪击，每次爪击自身都会向前突进一段距离。

NEW! **散射鬼爆阵：**张开双爪并向前方广角范围射出 5 发炮弹。

战斗攻略

夜叉系荒神的动作都很慢，而且出招的准备动作也都比较费时。战斗时建议一直在其身边游走，尽量不要走到正面，这样的话除了突进外，其他招式对玩家来说基本都构不成威胁。

剑栏之矛系



攻击方式

突刺：用尾针向前方突刺。

三连突刺：用尾针依次往正前、左前、右前方连续突刺。

突刺乱舞：先用盾牌防御前方的攻击，然后用尾针向自身周围进行 4 次无差别攻击，尾针落地点周围会产生冲击波。剑栏之矛堕天（雷）使用此招的时候，会在突刺位置正前方直线范围出现落雷。

连续飞针：匍匐在地上，往正前方连续发射飞针。

飞溅针：动作和连续飞针一样，但攻击范围为前方扇形范围。

导弹针：动作和连续飞针一样，但会往空中发射飞针，具有导向性。时刻保持移动即可回避。

飞扑：后退一小步后对着目标进行长距离跳跃。由于本招的准备时间很短，所以近身时看到此招后建议进行防御。

回旋扫尾：对近身玩家来说最有威胁性的一招，使用前身体和尾巴有明显的倾斜动作，然后用尾巴原地顺时针 360 度回扫一圈，要及时跳到空中才能避开。剑栏之矛堕天（雷）和须佐之男使用此招时会在尾针扫过的轨迹上残留地雷性质的能量球。

突进扫尾：须佐之男的专属招式。往前突进一小段同时使用回旋扫尾，和回旋扫尾一样有身体左倾的准备动作，但时间会稍长一点。

防御：用盾牌防御来自前方的攻击。

防御突进：防御后往前方突进。由于突进方向不会修正，所以直接绕到 BOSS 背后进攻即可。

尾部飞针：剑栏之矛堕天（雷）和须佐之男的专属招式。往前方连续射出尾针，尾针落地后会产生光柱。几乎没有准备动作，在防御时也有可能使用，须佐之男发出的针数非常多而且落地点密集。

双钳击：须佐之男的专属招式。使用前双钳会发光，然后用双钳左右交换着往前突进。威力非常高，准备动作的时间也比较短，若处于其正面时最好使用防御。

光线攻击：须佐之男的专属招式。左钳往空中发出光线，光线会落在目标位置。持续移动即可避开。

NEW! **漂移三连突刺：**迅速绕到前方目标的背后发动三连突刺。

NEW! **尾锤：**用尾巴砸向后方。



▶ 战斗攻略

剑栏之矛系荒神的盾形同虚设，看到其使用盾后直接绕到背后攻击即可。由于它们大部分招式的判定范围都在前方，所以战斗时尽量从其背后展开攻击，但要注意攻击时尽量在其尾部两侧，否则很容易被尾锤砸到。类似突刺乱舞这种会攻击到自身周围的招式，躲到其胯下即可回避。回旋扫尾的攻击范围非常大，近身时即使看到了准备动作也很难及时跑出攻击范围，是近身玩家比较头疼的一个招式，建议使用攻击速度快的武器，一旦看到BOSS有准备动作就立即防御或跳到空中继续攻击，再配合捕食风格“穿颚”一击脱离。须佐之男的攻击范围比其他荒神更广，大部分招式能波及到自己身后，战斗时要注意自己收招防御的时机。

双轮战车系



》攻击方式

属性冲击波：往全身周围放出冲击波。此招发动前可看到荒神内部有少量无攻击判定的烟雾喷出，看到后要立马收招准备回避或防御。

扩散式导弹：身体前倾，向前方扇形方向发射8枚导弹。绕到其背后即可。

猛突：前脚高高抬起后，往正前方猛突。

大跳跃：往前方进行大跳跃，整个过程都有攻击判定。

后跳式导弹：后跳一个身位，同时往自身侧面和后方发射导弹。

集中式导弹：身体前倾，对目标发出6发带有追踪性的导弹。

大型追踪导弹：打开腹部装甲，对目标发射大型追踪导弹。

冰结之斧：双轮战车堕天的专属招式。打开腹部装甲，在自身周围产生冲击波的同时对目标发射带有追踪性的大型导弹。

跳跃式轰炸：特斯卡特利波卡的专属招式。蹲地后高高跳起，同时往前方的地面射出导弹轰炸。

锁定爆破：特斯卡特利波卡的专属招式。打开腹部装甲，对目标发射带有追踪性的大型导弹，导弹落地后会向周围扩散小型导弹。

NEW! **护身导弹：**在自身周围的地面设置导弹，一段时间后爆炸。

NEW! **定点导弹：**往空中发射4枚导弹，分别在最多4个目标地点下落。下落前会不断修正落点并有蓝色光环提示，一旦确定落点后光环会变红，此时立即跑远即可躲开。

NEW! **次元爆破：**特斯卡特利波卡的专属招式，活化后才会使用。释放属性冲击波的同时在自身周围产生几个能量球，一段时间后爆炸。



▶ 战斗攻略

双轮战车系荒神的体型都非常大，因此攻击范围也很大。用大量导弹进行轰炸是它们经常用的招式。与《2RB》相比，它们的远程攻击能力被大幅削弱，让射手能够安心对着它们位于高处的弱点输出。近战时尽量绕到其背后展开进攻，需要注意的招式主要是属性冲击波和护身导弹，属性冲击波的准备动作非常容易判断，但若无法及时收招就无济于事。由于冲击波的伤害判定只有一次，因此在这里建议面对冲击波时使用防御，在冲击波的判定打到盾牌上后，玩家再次进入冲击波的范围内将不会再受到伤害，可以对BOSS展开反击。看到BOSS释放护身导弹时，看准时机跳到空中继续攻击即可。射手可以毫无顾虑地在远处进行射击，但要注意BOSS使用跟踪导弹时要及时切换近战武器进行防御。



另外，特斯卡特利波卡在使用猛突和属性冲击波时有可能会同时放出导弹。判断的依据是观察其导弹夹是否会打开，若为打开状态，就不要盲目近身了。

伐折罗系



》攻击方式

属性力场：除了罗波那外都会使用的招式。在原地做咆哮的动作，然后在自身周围会出现大范围电力场或冰块。

放电／结冰：原地做出威吓动作，在自身周围放出带属性的冲击波。伐折罗和地母波里提毗活化时，该招式带有昏迷效果。

电球／冰弹：除了罗波那外都会使用的招式。在自身前方召唤5个电球／冰弹，并把它们向前方扇形方向射出。天上君父在发射前会让电球围着自己旋转。天父狄阿乌斯则会将电球往自身周围6个方向射出。

属性踩踏：高高跳起后压向目标，落地时会产生电力场／冰柱。落地后产生的属性攻击范围较大，看到BOSS跳起后要及时回避。

追踪属性弹：除了罗波那外都会使用的招式。从头上放出一发有追踪性的属性弹。持续移动即可回避。

猛突飞扑：伐折罗和天上君父的专属招式，活化后才会使用。对目标猛突后使出带电飞扑，带有昏迷效果。

飞扑：跳起扑向前方的目标，落地时会产生冲击波。活化后可能会在突进后直接使用。

NEW! **二段飞扑：**伐折罗、地母波里提毗和天上君父的专属招式。先往自身左侧飞扑后再扑向目标。

前会有很明显的蓄力效果。

毒鳞粉：罗波那的专属招式。往前

中能量形成巨大的翼爪，再往前方进行二段横扫，范围极大。



战斗攻略

伐折罗系荒神的行动比较灵活，建议在其出招时绕到后方发动攻击，由于它们的收招动作都比较快，所以用攻速慢的武器打起来会比较吃力。该系列中比较麻烦的招式就是飞扑了，一般这招都会向目标突进后使用，突进的方向修正较强，不用回避动作的话很容易被攻击到，特别是活化后的伐折罗，一旦被命中进入昏迷状态会非常危险。除此之外，属性力场的范围较大，比较难回避，看到准备动作后最好选择防御。

天父狄阿乌斯在本作进行了重制，大部分招式都和以往不同，还增加了开翼形态，其原版改名为“天上君父”，只出现在难易度14的任务“一对一”中。天父狄阿乌斯在开翼后，攻击力和速度都有了进一步的提升，特别是双翼夹击的攻击范围非常大，在其侧面都很容易被波及，所以建议看到其有张开双翼的动作时立即进行防御。刃翼三段冲和原地回旋这两招都有收招硬直，是反击的好时机。

地母波里提毗和天上君父在活化时，身上的所有部位都会变硬，防御力大幅提升，但用火属性攻击地母波里提毗则可以无视这个特点。



沙利叶系



攻击方式

直线突进：原地转一圈后以低空飞行的方式往前方突进。有追踪性，持续移动或回避即可躲开。要注意埃忒耳突进后落地会在周围释放附带致命猛毒状态的毒雾。



光墙：双手高举，然后在自身周围会产生光墙。看到准备动作后要立即往后回避，若在空中无法回避的情况下最好选择防御。沙利叶堕天和埃忒耳的光墙范围会更大。

追踪光线：除了埃忒耳外都会使用的招式。发出一道带有追踪性质的光线，需要看好时机再回避。沙利叶堕天的光线会带有漏电状态。

制导光线：对目标射出4发带有追踪性质的光线，追踪性很强，建议看准后再回避。沙利叶堕天的光线会带有漏电状态。

精准光线：向空中发出数发光线，然后光线会散落在目标位置。这招即使持续移动也会被打中，必须进行回避才能避开。

设置机雷光线：以转圈的动作横向移动，同时在原地设置一发光线，一段时间后会射向目标。

散射光线：往前方扇形方向发射5发光线。在其前方游走时很容易被这招打中，看到其发光线的准备动作时可以钻到其正下方回避。沙利叶堕天的光线会带有受伤害值增加的状态。

毒鳞粉：自身后退，同时往前方撒出附带猛毒状态的毒粉，使用前会有掀起裙子的动作。沙利叶堕天和埃忒耳的毒粉附带致命猛毒状态。

扇形雷射：从额头上往前方地面发出扇形雷射并从左到右进行扫射。埃忒耳的这招会带有致命漏电状态。

卫星射线：埃忒耳的专属招式。在目标脚下产生大范围的光柱。由于攻击范围较大，所以建议看到脚下有光后要立即进行防御。

NEW! **蛇形突进**：准备动作与直线突进一样，不过移动轨迹为蛇形轨迹，突进后有可能会落到地上，在自身周围放出光墙。

战斗攻略

沙利叶系荒神的统一特色就是浮空，部分武器的招式根本无法打中，建议直接用射击来进行攻略，配合捕食风格和控制单元来补充OP，也可以集中火力攻击其脚部，造成倒地硬直后立即上前近战以补充OP。光墙对近战的玩家有一定的威胁，但也是玩家可以大肆进攻的机会，可以先用防御抵消掉攻击判定，然后就可以随意进入光墙的攻击范围内展开进攻了。

汉尼拔系



战斗攻略

汉尼拔系荒神的行动速度都比较快，而且攻击范围也很广，与其作战时要经常回避，否则很容易被打中，它们转身或部分招式收尾的时候才是攻击的好时机，走位时尽量往它们的背后游走。汉尼拔神速种的速度比原种更快，对其建议多使用防御而不是回避。

卡利古拉比较让人头疼的就是手刃，因为有手刃的存在，让它大部分招式的攻击范围增加了不少，但破坏其手部后，手刃会变小，从而让战斗轻松不少，所以战斗时尽量以优先破坏手部为主。另外，它们使用属性圆阵时，是可以贴着圆阵边缘对其进行捕食的，可以很好地保持自己的神机解放状态。

攻击方式

属性球： 趴在地上，对目标吐出一个属性球。属性球较大，而且有追踪性，若发现回避不了建议防御。

枪突： 在手中形成一支长枪，然后高高跳起从目标上方突刺，除了卡利古拉外突刺结束后会往后跳跃一个身位。看到其跳起后再回避即可。

重压： 高高跳起后在目标位置落下。

突进： 以身体前倾，双手在后的姿势对目标突进。具有追踪性，若在其正面时比较难回避，此时建议防御。

属性圆阵： 以自身为中心，在周围圆形范围内发生属性攻击。

属性喷射： 趴在地上，从左到右往前方地面使用吐息，然后再从右往左使用一次吐息。

属性柱： 将能量聚集在一只手上后拍往地面，之后目标脚底会出现属性柱。看到脚底有光芒后立即回避即可。

连续挥爪： 站起后往前方连续挥动两次爪子。攻击范围较大，而且卡利古拉使用时会展开手刃，使攻击范围更大。建议绕到其背后避开，若回避不及请选择防御。

回旋扫尾： 原地进行 180 度扫尾。使用前会有伏在地上，尾巴往右偏的准备动作。

双剑乱舞： 汉尼拔、汉尼拔侵蚀种和汉尼拔神速种的专属招式。站起后在两手形成能量剑，然后往周围连续乱舞。攻击范围和每次乱舞的位移都非常大，可以波及到自身后方，建议直接防御。

一闪攻击： 卡利古拉的专属招式。后跳并展开双翼，再以超高速向目标突进。此招速度非常快，若在 BOSS 附近时基本躲不掉，最好使用防御。

属性风暴（汉尼拔）： 汉尼拔、汉尼拔侵蚀种和汉尼拔神速种的专属招式，背部逆鳞被破坏后才会使用。背部光环发出强烈光芒后原地浮空，往自身周围 4 个方向发起 3 发火焰龙卷风，每次的方向都不相同。

属性风暴（卡利古拉）： 卡利古拉、赤红卡利古拉和异体卡利古拉的专属招式。后跳并展开双翼，同时会在地面产生 4 个属性龙卷风，之后再将能量集中到左手，以超高速向目标突进，落地后还会用手刃对目标进行二段攻击。处理方法和一闪攻击一样，不过切记要等其用完手刃后再解除防御。



乌洛波罗斯系



攻击方式

闪光： 用触手撑起身体后，对目标位置放出强光，被打中后会陷入昏迷状态，建议直接防御。

触手串刺： 将右侧触手插入地面，在目标脚底串上来。

飞扑： 往目标方向进行小跳跃，落地时会在地面产生冲击波。

前扑： 伸长触手扑向前方。直线攻击距离较长。

连续爪击： 用右爪和左爪连续攻击周围。

重压： 缓缓站起后，对原地重压，会在地面产生大范围冲击波，跳起即可回避。

触手横扫： 伸长触手往前方连续进行 3 次横扫，被打中后会陷入昏迷状态，乌洛波罗斯堕天会横扫 4 次。

触手大回转： 用触手进行 360 度横扫。

雷射： 乌洛波罗斯的专属招式。用头角往前方射出雷射。

火柱扫射： 天照的专属招式。全身发光后，对前方射出直线型火焰并扫射。

火球攻击： 天照的专属招式。在手上产生两颗火球，先砸向地面后，再往目标身上丢去。火球的追踪性非常强，建议直接防御。

追踪火球： 天照的专属招式。在自身前方放置 3 颗火球，它们会逐个飞向目标。

战斗攻略

乌洛波罗斯系荒神的体积很大，但行动速度却不会很慢，再加上大范围的攻击，在众荒神中是比较难对付的。近战走位时尽量绕到其后脚处展开攻击，当看到BOSS准备使用重压时，尽快收招准备好起跳即可。由于破坏后脚后，后脚就会成为弱点，所以绕到后脚处集中火力进攻后脚是一个不错的战术。乌洛波罗斯的复眼和天照的女神像都是弱点，但位置比较高，而且站在BOSS面前会比较危险，所以建议等到BOSS硬直倒地后再去头部进行输出破坏部位。

月读



攻击方式

突进： 变成四脚着地的状态后向目标突进。

蛇形突进： 变成四脚着地状态以蛇形轨迹向目标突进。把握不好回避位置建议直接防御。

月光弹： 变成四脚着地状态，然后往前方突进，在突进路径上会残留附带致命猛毒的能量球，过一段时间后能量球会形成光柱。

乱舞： 双手下垂，然后伸长双臂在原地进行 5 次乱舞，然后会瘫在地上一段时间。看到准备动作后向后回避两次即可避开，待其乱舞结束后可以趁机上前发动攻击。但要注意被命中后会进入昏迷状态。

连续挥鞭： 拿出光鞭后往正前方挥动两次。

突刺： 伸长右手刺向面前的目标。

光弹： 用左手往斜下方扇形范围射出光弹。

光弹连射： 浮到空中后，对目标连续射出带昏迷效果的光球。持续移动即可回避。

光镖： 变成四脚着地状态后依次往自身十字方向、斜向发出 4 发带有致命猛毒效果的光镖，跳起后即可回避。

突进光镖： 突进到目标前后使用光镖。看到其突进后赶紧远离并准备跳跃即可。

超新星： 浮到上空，然后在自身位置产生光柱，同时画面会剧烈摇晃，只要不进入光柱范围内即可。

收束新星炮： 将月轮置于头顶，发出雷射并进行 360 度扫射。此招仅对空中单位起作用，所以只要不跳起就不会中招，还可以趁机会攻击其脚部。



战斗攻略

月读比较棘手的技能都带有致命猛毒或昏迷效果，所以最好装备猛毒抗性和昏迷抗性的技能再来挑战。BOSS对远程攻击的抗性较高，所以建议用近身武器来战斗。平时建议一直围着BOSS游走，等其出招后再进行反击，选择乱舞和收束新星炮这种有大破绽的招式来进行猛攻是个不错的方式。

维纳斯



攻击方式

挥击： 用左前脚往前方挥去。

追踪雷电： 在目标脚底产生雷电攻击，在雷电形成前会一直跟着目标，持续移动即可回避，女体将手往下挥后就会产生雷电。

追踪电球： 女体往自身正前方放置一颗大电球，然后电球会飞向目标。释放时间很长而且方向范围只限于自身前方，所以后方为安全区域。

带电突进： 使用前女体会双手放出光芒并作出两手张开的姿势，然后会全身带电对目标突进，突进结束后会往自身周围放电。避开后切忌追尾，绕到其侧面等待进攻机会，若其突进后使用臀部冰弹，则是进攻的好时机。

连续突进： 使用前女体会双手放出光芒，但不会张开，之后会双角带电对目标突进，经过目标后会漂移改变方向继续突进，共突进 3 次，最后一次突进后会原地打转并产生硬直，之后必定会接臀部冰弹。

后退： 当目标在其后方时才会使用，左侧脚部胶质体伸出触手后整体快速后退。

臀部冰弹： 在各种突进动作后会趴在地面，从臀部胶质体中往后放扇形范围射出数发冰属性弹，建议直接防御，若距离 BOSS 足够近的话及时绕到其侧面还可以进行反击。

飞弹： 抬起前身，从背部胶质体中放出数枚带有致命漏电效果的飞弹，往前方扇形范围飞去。

交叉挥击： 从两脚的胶质体中伸出触手向前方挥去。

猛毒回旋： 从两脚的胶质体中伸出触手后，原地回转一圈。攻击带有致命猛毒的效果，使用前自身下方会渗出毒液，看到后要立即防御。

闪电力场： 在自身正前方产生小范围雷电。

雷电龙卷： 破坏 2 个胶质体后才会使用的招式。在自身周围产生 6 个雷电龙卷风后向外扩散，除了自身正前方的两个龙卷风外，其他的都有追踪性。



战斗攻略

维纳斯体型较大，攻击动作也不慢，平时尽量在其侧面游走，然后寻找机会从后方进攻，在其收招后立即拉远距离继续游走，否则很有可能被猛毒回旋或飞弹这种能波及到自身周围又带有异常状态的招式攻击到。维纳斯共有左脚、右脚、背部、臀部这四个胶质体，破坏后相对部位的攻击就会失效。破坏了背部胶质体后，BOSS就不会使用飞弹；破坏臀部胶质体后就不会使用臀部冰弹；破坏了左脚或右脚的胶质体后，该侧就不会伸出触手。所以战斗中建议优先破坏胶质体，会让战斗轻松很多。

亚尔达诺瓦系



攻击方式

连携能量弹：有两种模式。一种是女体升到高处，和男体一起对目标连续射出有追踪性的能量弹；另一种则是女体在男体前以坐着的姿势与男体共通发射能量弹。由于使用这招时 BOSS 不会转向，所以绕到背后即可无视。

爬行冲刺：女体变成四脚模式趴在地上，与男体共同往前方突进。

小型能量弹：亚尔达诺瓦堕天的专属招式。由女体往前方扇形范围射出数枚小型能量弹。

挥剑：亚尔达诺瓦堕天的专属招式。女体后空翻一圈，然后男体将女体拿在手上作为剑，向前挥动 3 次。

触手攻击：亚尔达诺瓦堕天的专属招式。女体用触手往自身周围横扫。

低空冲刺：女体在低空往前方冲刺，男体浮在上方往女体两侧设置能量弹，能量弹经过一段时间后爆炸。

回转攻击：女体牵着男体的手，以自我为中心进行 360 度的横扫攻击。

光镖＋能量球：女体趴在地上往周围射出光镖，男体升起后对目标射出能量球。此时尽量选择防御。

光线扫射：举起双手，从头部的光环处往远处射出光线并 360 度扫射。此时只要贴近 BOSS 即可无视这招。

光柱：两手张开，在自身周围产生光柱。看到准备动作时要立即后退。

组合突进 1：男女体共同往前突进，然后女体趴在地上向周围发射光镖，然后男体再往女体的所在位置使出重锤产生光柱。

组合突进 2：女体乘在男体上往前突进，然后女体升起往前方伸出触手突刺。

组合技：亚尔达诺瓦堕天的专属招式。女体使用连续触手攻击，男体浮到高空对周围发射能量弹。能量弹落地后会生成光柱，使用完此招后 BOSS 会有很长的一段硬直时间。

战斗攻略

《噬神者》本篇的最终BOSS，由后方的男体和前方的女体构成。招式看着都比较霸气，对正面的攻击范围都很广，但其正后方几乎是死角，战斗时只要保持在其后方，则可以无视掉大量招式，建议多近战。女体的光镖可以跳起避开，同时还能在空中攻击男体，一举两得。BOSS使用组合突进1和组合突进2的时候切记要等他们放完招了再上前补刀。



亚流诺瓦



攻击方式

飞刺：向周围逐个发出飞刺，带有猛毒状态。其左后方和右后方为安全区域。

后跳＋石柱：做出后跳动作，同时在原地产生石柱。

翼爪：用侧翼往前方横扫。

双翼夹击：张开双翼后往前方夹击。

翼刃三段冲：用单边侧翼对目标进行二段冲刺攻击，最后对目标使用双翼夹击。速度快，伤害高，但收招后有咆哮的硬直动作。

原地回旋：展开双翼在原地回旋两圈。范围大，收招后有咆哮的硬直动作。

连续石柱：原地咆哮，连续对目标发动两次石柱。

巨型翼爪：展开双翼，并在双翼集中能量形成巨大的翼爪，再往前方进行二段横扫，最后对自身正前方射出光线作为收尾。范围极大。



战斗攻略

《噬神者 解放重生》的最终BOSS，其实就是天父狄阿乌斯开翼形态的加强版，把落雷和电球改成了石柱和飞刺，但飞刺的发射方向与电球不同，在能熟练回避这招前最好采取防御手段。比起天父狄阿乌斯，亚流诺瓦更喜欢用近战招式，因为行动非常迅速，所以在其进攻时最好先防御，等其收招再进行反击。



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

奖杯攻略

只要把剧情打通，就能获得将近三分之一的奖杯，其他大部分奖杯在流程中基本上也会获得，剩下的就是需要“刷刷刷”的奖杯了。其中比较麻烦的就是100次紧急任务的奖杯。虽然生存任务的任务数量也会算入，但本作中的紧急任务最多也只有三连分的生存任务，所以比起《2RB》，这次的奖杯难度需求的时间更长。

奖杯总数	33	铜杯	19	银杯	7	金杯	6	白金	1

白金路线

白金难度	5/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

1. 先打主线流程，因为游戏部分奖杯为剧情奖杯，而且不少奖杯在流程中能自然而然地获得，把难度13的流程通关后再把难度14的关键任务也清掉，基本能拿下半数以上的奖杯了。后期的配置可以按照配装推荐的思路搭配，能让整个游戏的难度降低不少。

2. 接下来就是取得一些要求稍微有点高的奖杯，与紧急任务相关的奖杯按照攻略中的奖杯说明刷刷刷即可。

3. 把紧急任务奖杯拿完，使用同种武器500次的奖杯也差不多能获得了，再按照奖杯攻略的打法即可快速拿下白金。

传说的开端（白金）
取得条件：取得了所有的奖杯

神机适合者（铜杯）
取得条件：通过了适合试验
奖杯说明：剧情奖杯。

感应现象（铜杯）
取得条件：新型神机手之间引起了感应现象
奖杯说明：剧情奖杯。

就任为领队（铜杯）
取得条件：就任为第一部队的领队了
奖杯说明：剧情奖杯。

真相的尽头（铜杯）
取得条件：讨伐天父狄阿乌斯，为伙伴报了仇
奖杯说明：剧情奖杯。

青月（银杯）
取得条件：粉碎席克扎尔的野心，成功阻止了终末捕食
奖杯说明：剧情奖杯。

极东的守护者（铜杯）
取得条件：不顾危险，拯救了极东分部脱离危机
奖杯说明：剧情奖杯。

别逃避活下去（银杯）
取得条件：挺身面对困难，成功拯救了伙伴
奖杯说明：剧情奖杯。

反击的狼烟（铜杯）
取得条件：第一部队跨越困境成功再起了
奖杯说明：剧情奖杯。

直到重逢之日（金杯）
取得条件：与伙伴们同心协力为过去的因缘做出了了断
奖杯说明：剧情奖杯。

友谊（铜杯）
取得条件：让伙伴学会了新的特殊能力

属性痛击（铜杯）
取得条件：以属性攻击学会了强力一击

将神吞噬掉（铜杯）
取得条件：成功捕食荒神而得到了其力量

同越死线（铜杯）
取得条件：成功对伙伴实行了连结救助

托付力量（铜杯）
取得条件：成功使伙伴连结解放了

释放力量（铜杯）
取得条件：初次发动了控制单元的效果

整备神机（铜杯）
取得条件：初次强化了装备零件

全新装备（铜杯）
取得条件：初次合成了装备零件

达成紧急任务（铜杯）
取得条件：初次完成了紧急任务

结合崩坏（铜杯）
取得条件：初次成功达成了结合崩坏

捕食大师（金杯）
取得条件：同时发动了5种控制单元效果

精锐部队（银杯）
取得条件：完成了50次紧急任务

传说中的部队（金杯）
取得条件：完成了100次紧急任务
奖杯说明：刷紧急任务建议用难易度14的任务“豪华奖品”，目标是一只杂兵，可以轻松解决，连续完成几次就能刷出紧急任务了。紧急任务建议选择难易度10的“游侠声援”，因为是难度最低的三连分生存任务，相对来说效率较高。

自豪的珍品（银杯）
取得条件：初次得到了Rank14的装备

吾人兵装无死角（金杯）
取得条件：所有装备类别皆得到了Rank14的装备

中大奖（铜杯）
取得条件：发现了稀有的遗留神机

技能大师（银杯）
取得条件：同时发动了25种以上的技能效果

神秘的神机手（银杯）
取得条件：完成挑战任务，今后可以使用莲了

谜样的面具贵公子（金杯）
取得条件：完成挑战任务，今后可以使用鬼面具了

越可怕越想看（铜杯）
取得条件：提高任务难度后进行挑战并完成了任务

孤高的生还者（金杯）
取得条件：一个人完成了最高难易度的求生战任务

征战好搭档（银杯）
取得条件：一个装备类别使用次数达到了500次
奖杯说明：推荐刷挑战任务“今日占卜”，进入任务后，只需等待即可完成。

毁灭者（铜杯）
取得条件：进行了100次结合崩坏



作为 Gust 炼金系列的最新一作，《苏菲的炼金工房》的表现可说是相当不错。本作与前作一样取消了时间上的所有限制，极大地拓宽了游戏的自由度；在调合与战斗系统方面的革新与改进也让人眼前一亮，图鉴与筛选系统的贴心使玩家在推进剧情的过程中更加得心应手，再加上中文版的推出直接打破了语言隔阂，使 RPG 爱好者实在找不到理由错过这款佳作。本攻略将提供系统详解、包含角色事件在内的完整游戏流程和通关后的玩法，帮助玩家更有效率地游玩本作。

文 果汁&古林　美编 香山

PS4　PSV

苏菲的炼金工房 不可思议书的炼金术士		角色扮演
苏菲的炼金工房 不可思议书的炼金术士		中文版
2016年2月2日	本地1人	对应年龄：12岁以上
下载版售价为PS4：381港币、PSV：313港币		无对应周边

系统详解

基本操作

按键	功能	
	日常与探索	战斗
左摇杆	角色移动	–
右摇杆	镜头调整	–
方向键	项目选择	项目选择 / 指令选择
○	确定 / 调查 / 对话 / 采集	确定
×	取消 / 跳跃	取消
△	打开主菜单	–
□	情报切换 / 送礼 / 先制攻击	–
L1 键	打开快速移动地图	切换战斗姿势
R1 键	打开快取菜单	切换战斗姿势
R3 键	镜头移至正面	
OPTIONS	打开系统菜单（世界地图）	战斗画面快进

主菜单



在游戏中按△键就能打开主菜单界面，在详细进行系统介绍之前，先来简单了解一下主菜单各项目的功能吧。

●材料箱 / 采集篮：等同于持有品菜单，显示当前持有的所有道具，两者均有上限设定。城镇内为材料箱，容量大且分门别类地整理好所有道具；在城镇外探索时为采集篮，容量小，仅显示角色身上装备的道具与采集得来的素材，每一次回城，素材都会自动归纳进材料箱并清空采集篮。

●构思配方：各大调合配方树。随着剧情推进会增加不同的配方树，玩家可查阅已解锁配方的名称、种类以及材料列表。上锁配方为主线所需配方，必须解锁该配方才能推进游戏主线；问号为可解锁配方，提供解锁的具体方法；全黑为当前无提示配方。

●事件：分为“进行中”与“已达成”两项，分别为正在进行与已经达成的主要事件。类型分为“重要的事”、“普拉芙妲的记忆”以及“角色事件”三大类。玩家可在此项查阅事件名、事件说明以及完成条件。

●装备：调整角色的装备。包括武器、防具、饰品以及战斗中使用的道具。苏菲拥有特殊项“探索道具”。

●队列：更改参战角色与战斗中的队列。处于最前方的角色最容易被攻击。根据角色特征调整站位是战斗的关键。

●状态：显示角色的属性值、当前全技能以及友好度。注意友好度为红色时必须触发角色的重要事件才能继续提升。

●委托 · 传闻：已接下的任务与所购买的传闻。“委托”标签下可查阅当前任务的说明、完成条件与报酬等信息；“传闻”标签下为正在产生效果的传闻；“旧传闻”为已购买的各种游戏小提示。

●设定：调整游戏音量、镜头旋转方式以及游戏难易度。

●图鉴：收录大量有用情报，项目包含构思配方、道具、效果·特性、怪物、采集地、城镇设施以及游戏教程。其中怪物资料可查看怪物等级、抗性以及掉落品；采集地会详细列出栖息的怪物以及可采集素材。需要指定道具时可在此项进行查找。



本文对应游戏版本：1.00（PS4 版）

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

快取



在行动中随时按 R1 键即可唤出快取菜单，玩家只要在构思配方或图鉴中插入书签就能通过快取菜单直接进入对应页面。在所需位置按△键打开副菜单并选择“快取”即可插入书签，若要移除书签，只需在相同位置打开副菜单并选择“解除快取”。另外，在快取菜单按触摸板可以直接打开图鉴。

若书签位置为构思配方中的某个调合品，在工房内使用快取菜单可以直接开始该道具的调合。

相关项目

在主菜单下的各大页面中查找道具或配方时，右下角会出现按触摸板打开相关项目或图鉴的提示，以此直接筛选出与此项目有关的种类、特性、效果、怪物等内容。由于“《工房》系列”往往包含庞大的情报量，善用此功能可以大大减少寻找素材或特性的时间。比如在查看调合品“炎烧”时打开相关项目并选择“爆弹”，就能立刻筛选出种类为爆弹的所有已知道具。

日常



游戏的日常部分主要局限于城镇内，大部分剧情都在城镇内触发，另外还可以进行调合、购买道具、接受委托与打造装备等行动。

剧情触发

触发游戏中的主要事件后，就会在主菜单的“事件”项目中留下记录，其中“普拉芙妲的记忆”与“重要的事”为推动故事主线发展的必要条件，而角色个人事件则需要玩家自行触发。

普拉芙妲的记忆



在构思配方项目的配方树中，上锁的配方为推进主线所必须解锁的配方，每一次解锁都能让不可思议书普拉芙妲恢复一部分记忆并进入下一阶段。进行解锁条件所指定的行动，即可积蓄一定数值至“记忆的契机”槽，蓄满后回到工房就能解锁关键配方并观看剧情。在推进主线的同时也会解锁新的采集地。除了进入主菜单确认“记忆的契机”的数值外，每一次做出相关行动时画面左方也会提示当前积蓄的进度。

重要的事

重要的事也是推动主线所必须完成的内容。这类事件的特点是推进主线到一定程度后会自行触发且收录在“重要的事”项目下。完成指定的条件才能够继续推动游戏主线。

角色事件

角色事件的触发以友好度为主要依据，一起冒险、完成特定的委托或送礼都能增加角色友好度。“送礼”这一行动会在游戏中后期解锁，在城镇内对着重要角色按□键就可以赠送礼物，经过一定时间后角色会登门回礼并解锁一个奖杯。



在主菜单状态项目中可以看到角色的详细数据，除苏菲外的每个参战角色都有“友好度”数值，这个数字一旦变为红色就表示已达到当前上限，必须推动与角色有关的主要事件才能继续提升。参战角色外的重要角色并无数据可查，只需多多访问、多多送礼即可。只要在特定的时期与时间段内与他们进行对话，就能触发绝大多数的角色事件。若满足条件却未能成功触发，则可能需要推进游戏主线，具体的触发方法请参考攻略部分的说明。

时间流逝



玩家在进行移动、采集、调合或战斗时都会使游戏内的时间流逝，参考画面左上方的图标可以看到当前日期与时间，在不同时段出现的怪物与可采集道具也会出现变化。由于本作跟前作一样取消了主线的时间限制，除了某些委托与传闻有时限外没有任何惩罚机制，玩家不必过于在意日子的流逝。调查工房的床铺可以指定流逝的时间。

时段与天候

时段以早上、中午、傍晚、晚上的顺序不断循环，某些事件必须在指定的时段内才可以触发。而天候分为阴天、雨天、雷雨等类型，有的怪物与素材只会在特定的天候与时段中出现。

星期

一个月共有 30 天，一星期为 5 天，分别为“双叶、花蕾、开花、果实、种子”这 5 种日子。最后两天为假日，城镇上的人会采取不同的行动，有许多事件必须在假日才能触发。因此建议玩家在游戏中多注意星期的变化，尽可能在假日回到城镇触发事件。



快速移动



传送到该区域了。画面上……像的方式……域内的角色。一般来说，……都会出现在……的场所，但……会在晚上……出现在奇……说明出现……万不要放过。

城镇设施

工房

必须在工房内才可以进行炼金调合。调查炼金釜就能唤出调合系统，若使用快取菜单指定了某一配方，也可以直接以菜单开始调合；调查书桌可进行存档、读档以及联网的存读档，还可以更换游戏中的BGM；调查床铺能让苏菲通过休息强行度过指定的时间，可以在需要在特定时段或日子触发事件时活用此功能。工房外的水井是游戏早期比较重要的水源，每天调查可以得到一定数量的井水。



咖啡厅

通过城镇地图从街道进入咖啡厅，与店长对话可以接下委托和购买传闻。两者都会定期刷新，而已接下的委托与已购买的传闻会收录在主菜单的委托・传闻项目中，供玩家随时查看。





委托



通过解决大家的烦恼从而获得报酬，游戏前中期的重要金钱来源。委托主要有交纳特定道具、消灭怪物这两大类型，报酬会随着委托的难度而提高。若交纳带有高品质与优秀特性的道具、或在时限内消灭更多的怪物，都会增加一定的金额。若委托的时限将尽，还会在左上角的时间图标下出现黄色提示。完成店长指定的升级委托后，才能接到难度更高、报酬也更高的委托。

●集团委托

把同一地域的委托全部统合起来的“集团委托”，玩家可以同时进行多项与同一地域有关的采集、怪物委托，解决的效率自然变高，报酬也更高。这类集团委托可以只完成其中一项，若完成所有项目会得到特别报酬。

●兑换券

得到集团委托的特别报酬或完成一定量的委托就可以获得兑换券，之后在假日的白天与咖啡店内的兔女郎缇丝对话就能用券兑换高级的素材、回复道具以及饰品。本作的其中一个强大饰品，带有“魔鬼之魂”特性的“友爱面具”也是用兑换券换来的，而且游戏中只有这么一个，请务必不要错过。

传闻



在咖啡店用金钱购买传闻能够得到情报并使采集地发生变化。传闻主要有包括采集地变异以及传闻强敌两种。

●采集地变异

使采集地出现大量拥有特殊特性的素材或平时无法采集的素材。这类传闻是随机出现的，使用过一次后还会反复出现多次。在游戏终盘甚至会出现只在变异情况下才能采集的素材。

●传闻强敌

使采集地出现特殊的强敌，消灭这些怪物甚至能够得到拥有高品质与特殊特性的珍稀素材。这类传闻同样会随机出现，在终盘还会出现必须打到其他强敌后才能出现的特殊BOSS以及强大的隐藏BOSS。详情请参考流程攻略后的“通关后的工作”部分。

锻冶屋

完成与罗吉有关的角色事件会逐渐解禁锻冶屋的功能，以街道→锻冶屋进入商店。除了可以在此购买矿石类的素材，还能提供素材与金钱打造出更强的武器，武器继承特性的数量不受炼金等级影响。游戏中会追加3次新武器，分别是调合出钢铁金属后、完成罗吉的角色事件“提升炉子的火力”后以及后续角色事件“递送稀有材料”之后。

在游戏中盘还会解锁本作特有的“强化武器”功能，交纳不同的金属材料与费用就能强化武器。武器的强化次数有限，并且强化次数越多，往后的强化数值就会受到降低修正。若使用强化过的武器作为材料，调合而成的新武器会直接继承材料已有的强



化次数。强化是堆高装备数值最有效的方法，因此比起只能强化3次的最高级武器，比它低一级却能强化5次的次高级武器实际上能强化到更高的数值，这需要利用以高品质金属强化过的最低级的武器作为强化材料，具体方法放在流程攻略后的“通关后的工作”部分介绍。

强化系统还有一个快速提升装备品质的良性BUG，为了不影响前期的游戏体验，同样将此提升品质的方法列入流程攻略后的“通关后的工作”部分。

服饰店

完成与蕾昂有关的角色事件会逐渐解禁服饰店的功能。位于街道的服饰店可以购买布类素材、制作更好的防具，防具特性的数量同样不受炼金等级影响。每一次调合出更高级的布料就能解锁一批新防具。



在游戏中盘也会解锁“强化防具”功能，防具的强化同样有次数限制，机制和强化武器差不多。

量贩店

完成与柯尔涅莉雅有关的角色事件会逐渐解禁量贩店的功能。位于街道的量贩店能购买一些素材，但更重要的还是其“登陆系统”。交纳一个调合而成的道具之后，就会有一模一样的道具成为可购买的商品，售价会根据其品质与特性出现浮动。登陆道具后经过一定的天数，就能买到复制而成的商品。若到达登陆上限却仍需登陆新的道具，就只能覆盖旧的道具了。

“自动补充”是量贩店的另一个重要功能，解锁此功能后，角色装备的使用道具在用完后不会消失而是维持在数量0，每次回到工房都可以支付金钱把它们补充回来，若金钱不足则无法补充。与柯尔涅莉雅对话选择“自动补充”项可决定本功能的开启与否。



其他商店

除了在上述几处可以购买道具外，游戏中还有几个由重要NPC经营的商店，可以购买一定种类的素材，还会出现带特殊属性与高品质的限定品。





商店名	所在位置	店长	主要出售道具种类
蔬果店	街道	玛格丽特	食材、植物类、火药、燃料、水、金属、药材
书店	旧市街	爱莉婕	纸、燃料、魔法道具、神秘之力
教会	广场	帕梅拉	纸、燃料、魔法道具、神秘之力、宝石、水

装备



本作也在装备系统上进行了一定的革新。在过去的《工房》中，只有炼金术士可以携带冒险用的道具，但本作不再受此限制，所有参战角色都能够装备指定的使用道具。

可使用道具

可使用道具分为攻击道具与回复道具两种，每个角色所能装备的使用道具都有所不同，除苏菲外，柯尔涅莉雅与普拉芙妲几乎能够装备所有使用道具，而蕾昂、摩妮卡、朱利欧等角色只能装备少量攻击道具。

探索道具

惟有女主角苏菲能够装备探索道具，这类特殊装备品拥有提升持有品上限、增加移动速度、增加金钱与增加经验等效果，最多只能同时装备5个。根据不同的目的调整探索装备，能够大大提高采集或消灭敌人的效率。

调合

本作在调合系统上的最大革新为“拼图调合”系统，把各种材料按一定顺序放进盘面中可有效提高调合物的品质与效果。相较于过去的《工房》作品，本作的调合显然更具趣味性与操作性。

构思配方

完成指定的条件就能够解锁新的配方，这一行为在本作被称为“构思配方”。配方树可以在主菜单的构思配方项目进行查看，每个配方的解锁条件都有所不同，一般通过探索、调合、战斗等方式。也有在主线中自动获得的配方。

调合过程

第1步：指定配方

调查工房内的炼金釜就能唤出调合系统，右侧列表为当前已解锁的所有配方，其中○为可调合道具、△为材料需调合的道具、×则是材料不足无法调合的道具。进行调合时首先要根据需要指定配方，材料不足时可出门进行购买或采集。



另外，本作的炼金等级最高为50级，若配方所要求的等级高于苏菲的炼金等级，调合品的品质也会相应变差。等级差过大将出现调合失败的情况。

第2步：选择材料

从材料篮选择配方所指定的材料，分别有特定材料与指定种类的材料两种。素材有许多不同的种类标签，如燃料、纸、矿石、金属等等。一种素材可能会同时算作多个种类，只要拥有指定的种类类型就可以成为可选材料。

无论素材同时兼备多少种类，都会有针对单一种类的种类值，种类值越高，投入盘面后就可以得到更好的效果。在素材图标右下方的数字颜色正是素材的颜色。每选择一类材料对应调合品的一种效果，材料的素材颜色也变成为这个效果的颜色。



第3步：指定炼金釜

选择调合用的炼金釜。炼金釜拥有不同的调合特殊效果与盘面大小，可通过调合炼金釜本身来改变其效果。

炼金釜效果中的第一项为固有效果，有绝对不会失败、获得更多奖励等效果；第二项为材料操作方法，配置材料时可以使其上下反转、左右反转等，最好的效果是可以像俄罗斯方块一样进行图形旋转的“旋转”；第三项为“奖励格”的初始出现率，等级越高，在开始调合前出现的发光盘面就越多；第四项为盘面大小，最大规格为6×6。



另外值得一提的是，盘面的外框颜色决定了其属性，对应盘面颜色的材料能够得到更多的效果值。

第4步：配置材料

选择材料后可以把材料放进盘面的指定位置，根据覆盖的盘面数提升品质，若覆盖在有加成奖励的发光盘面上，还会得到更多的颜色奖励加成。

投入材料后，邻接的格子全都会发光。若邻接格子中本来就有光点，即可得到更亮的光点，代表更高的效果加成。而若盘面上的材料出现重叠，前一个放入的材料会从盘面消失，所带来的品质与加成奖励也一同消失（但种类值不会消失）。尽可能不让材料消失是这个系统的关键之处。投入所有材料后，拥有最多奖励加成比率的颜色会加成到相同颜色的效果值上。若把盘面全部填满还会对品质进行2倍以上的大幅补正，获得更好的成品。在剧情中后期调合出“守护神之瞳”后道具的品质将具现为数值。



加成奖励

每放入一个材料，其对应的颜色都以加成奖励的形式体现在盘面上方的奖励栏中。奖励的加成幅度视乎每种颜色占据整个炼金釜盘面的几个百分比而定，因此在进行材料数量少且形状简单的调合时，使用4×4的炼金釜反而能得到更多的奖励加成。

特殊盘面

越是高级的配方难度自然越大，盘面上甚至会出现残缺的格子。材料形状无法叠加在残缺格子上，自然加大调合的难度。为了获得更好的效果，需要考虑盘面上的残缺处挑选形状特殊的材料。

效果与效果值

效果是调合品的固有能力。每种调合品都有多个固有能力，根据配置材料时得到的最终效果值，固有能力也会出现变化。效果值越高，自然会得到更强力的效果。效果值的初期数值为材料的种类值总值，但只要配置材料时放入相同颜色的盘面并覆盖更多的奖励光点，就能得到更高的效果值。

若想要调合出强力的道具，最有效率的方法是在选择材料时尽可能选择高种类值且拥有相同颜色的素材，最终在配置材料后获得的奖励加成能够大幅增加效果值直到出现更好的效果。



便利机能

在配置材料的过程中，往往会出现投放时察觉到材料形状不对等让人后悔的情况，若直接退出重新选择自然浪费时间，因此游戏也提供了配置材料时的几种便利机能。

材料情报：按□键可以唤出素材情报画面，方便玩家查看相应的数值。

交换材料：按L1键可以把当前素材快速更换为其他素材，若发现素材形状不尽人意，用这个方法即可解决问题。

确认炼金釜与可继承特性的情报：按R1键可以看到当前炼金釜与可继承的所有特性，以L1/R1键翻页。

第5步：继承特性

炼金等级提升至LV10后玩家就可以在调合后继承特性了。调合品可继承的特性数随炼金等级提高而上升，10级时可继承1个特性，20级时继承2个，30级时继承3个。





特性类型

特性是炼金的关键之处，优秀的特性将直接改变道具的性价比。大体上可分为两类，分别为“加强能力”与“增加新能力”两种。以攻击道具为例，“破坏力增加”就是一项加强本身伤害的特性，而“赋予毒”则是新增了使敌人中毒效果的特性。若选择材料时指定了拥有类似特性的素材，调合完成后也会组合为上位特性，例如“高价”×“高价+”会得到“高级品”特性。在流程攻略之后将附上组合特性的表格。

需要调合出拥有指定特性的调合品时，基本思路应为下级→上级的连续继承。以成长的配方中解锁毛布配方时所需的拥有“带热”特性的布料为例，最优先考虑的应该是容易拥有“带热”特性的矿石素材火岩石，不断继承这个特性直到调合出布料。调合思路可以参考后文流程攻略的图鉴道具部分。

人偶炼成



各一个并镶嵌进人偶中即可定制普拉芙妲的战斗机能，每一个素材所对应的属性变化都有所不同，可以注重于HP与防御力而镶嵌雪花水晶、贤者之石等素材，也可以以提升攻击力为目标选择精灵结晶、粘金钢丝……根据不同的偏重，普拉芙妲的外形也会有所变化。

通过主线剧情使普拉芙妲变为人形后才会解锁此系统，选择种类为“万灵药”、“线材”、“宝石”、“神秘之力”的素材

探索

LP

LP为进行探索时所需要的体力，无论是在大地图移动、采集还是战斗，这些在城镇外的行动都会消耗角色们的LP值。一旦LP值削减到一定值以下，角色的所有能力也会跟着下降，只有少量LP时应尽可能规避战斗。使用“食物”可以回复角色的LP值。

世界地图



域的大型采集地，被蓝色魔法阵包围的地点为正在发动传闻效果的采集地。玩家可以使用方向键控制苏菲前进的方向，也可以直接以左摇杆选择目的地。光标悬停在目的地上按□键可查看该采集地主要出现的怪物与素材，挑选目的地时可以用这个方法找到目标素材或怪物，也可以直接进入图鉴进行查找。

随着剧情推进，世界地图上可去的采集地也会逐渐增多。黄色路线为苏菲尚不曾走过的分支，红色地点为拥有复数区

采集地

接近采集点（地面的光点）按○键即可采集素材，素材会自动收入到采集篮中，若超过容量会要求玩家自行舍弃素材。同时采集地内也有怪物出没，当苏菲与怪物发生接触就会立刻进入战斗，若按□键以先制攻击击中敌人，即可以有利状态开始战斗。

在同一采集地上不停进行采集与战斗，右上小地图下方的5个光点会逐渐亮起。光点代表采集地的等级，亮起越多的光点就能采集到越好的素材，也会遭遇到更强的敌人。根据时段与天气的变化，采集地的素材与怪物也会有所变化。另外，采集地内的小地图以红色箭头与黄色箭头两种指示表示出口，红色箭头通往世界地图，而黄色箭头会前往大型采集地的下一区域。在这类采集地的深处往往会有更强大的怪物在等待。



游戏中绝大多数采集地都可以在主线剧情中解锁，下表为少量几个需要玩家主动解锁的采集地。

采集地	解锁条件
山师水畔	恢复记忆·4完成后与爱莉娥对话解锁
月亮与太阳的原野	恢复记忆·6完成后帕梅拉对话解锁
大地伤痕	恢复记忆·7完成后与爱莉娥对话解锁
地底湖	恢复记忆·9完成后与罗吉对话解锁
被封印的寺院	恢复记忆·9完成后在工房与朱利欧对话解锁
古老妖精之森	恢复记忆·10完成后与爱莉娥对话解锁
反魂之间	完成朱利欧支线剧情“与朱利欧的熟人会面”的一系列任务后，于种子假日前往被封印的寺院最深处即可进入
隐秘的书架	前往PS商店下载DLC，一周目通关后前往万物书库，来到流转的星象仪区域，进入地图右下的门（楼梯精英怪的左侧），然后进入里面发光的“？？？”区域

战斗



本作的战斗为逻辑性回合战斗。角色指令共有攻击、防御、道具、技能与逃走五种，每回合需要先行输入所有指令并确定后，才能让角色开始这个回合的行动，并且在回合结束前无法改变指令。画面左方的显示条为行动顺序以及行动预告，回合开始后会由上而下发起战斗行为，但有可能会因“减速”、“破防”等情况发生顺序的变化。

本作的冒险者等级最高为20级，在达到20级后会开启“加点系统”，角色将继续累积经验值并以加点的形式强化能力属性。

行动显示条

观察画面左方的行动显示条，除了可以判断选定某个指令时己方人员的行动时机外，还能在一定程度上预判怪物的行动。怪物头像旁显示Attack时表示它在本回合会发动普通攻击，显示Skill时为发动技能，显示Warning时表示敌人将在这一回合发动威力强大的技能，右下角燃起的火焰越大代表该技能的危险度越高。

姿势

游戏中有两种战斗姿势，分别是防御与攻击，在指令选择时可以按 L1/R1 键更换姿势。根据敌人的行动顺序与行动预告切换战斗姿势可以使战况更为有利。

攻击姿势：攻击力提升，处于此姿势的角色可以进行支援攻击。

防御姿势：防御力提升，处于此姿势的角色可以保护支援防御。

Chain Link（连锁串联）



战斗画面左下角的 Chain Link 槽（简称 CL 槽）决定了角色支援技能的发动，角色处于不同战斗姿势下可发动的支援技能也有所不同。随着剧情推进，还能够解锁更为强大的支援技能。

支援行动：当相同战斗姿势且行动完毕的角色超过 1 人，CL 槽蓄至 100% 后会发动支援攻击 / 支援防御的行动。一回合最多能出现 3 次。

多人支援：当相同战斗姿势且行动完毕的角色超过 2 人，CL 槽蓄至 200% 后会自动发动复数角色联合发起的连锁技能。一回合最多出现 2 次，解锁此系统后支援行动不再消耗 CL 槽。

特殊支援：当相同战斗姿势且行动完毕的角色超过 3 人，CL 槽蓄至 300% 后会自动发动角色特有的最强支援技能。一回合最多只能出现 1 次，解锁此技能后支援行动与特殊攻击都不再消耗 CL 槽。

耐性与异常状态

技能或攻击道具都拥有物理、魔法、炎、冰、雷与无六种属性，战斗单位对此会有不同的耐性。耐性包含“弱点＜无耐性＜耐性＜超耐性”四种，分别对应“蓝色＜无显示＜橙色＜红色”，角色与怪物的耐性可以在状态与图鉴中查阅。

另外在战斗中会出现 8 种异常状态，等待回合经过或使用拥有治疗效果的道具即可解除这些异常状态。

图标	状态	说明
	无法行动	陷入睡眠等无法行动的状态
	中毒	每次行动都会受到伤害
	迟缓	行动变得迟缓
	诅咒	进行回复时直接变为伤害
	盲目	命中率与回避率降低
	弱体化	所有技能的威力减弱
	回复无效	无法进行回复
	封印	无法使用技能与道具



破防



行动显示条中，单位头像下方的黄色条为破防槽。连续攻击同一单位至蓄满破防槽会使其陷入破防状态。陷入破防状态的战斗单位该回合将无法行动，且承受任意攻击都会变为重击。集中攻击某一个敌人并使其陷入破防状态会给己方创造输出的最佳时机，实际上后期打法亦有“破防流”一说，具体会在流程攻略后解说。但需要注意己方单位也会陷入破防状态。

参战角色

本作包括苏菲在内共有 9 位参战角色，在完成某个阶段的主线后注意完成角色事件就能使角色加入。右表为所有参战角色最早可以加入队伍的时间，而具体方法请参考后文的流程攻略。



角色名	入队时间
苏菲	初始角色
摩妮卡	初期重要事件“前去采集素材・1”中自动加入
奥斯卡	初期重要事件“前去采集素材・1”中自动加入
朱利欧	初期重要事件“倾听奥斯卡的请求・1”完成后
柯尔涅莉雅	中期“恢复记忆・4”完成后
哈罗尔	中期“恢复记忆・4”完成后
蕾昂	中期“恢复记忆・5”完成后
弗里兹	中期重要事件“持续学习炼金术”发生后
普拉芙妲	中后期“恢复记忆・9”完成后

流程攻略

本作的主线剧情是给普拉芙妲找回记忆，玩家需要完成各种行动来解锁炼金术的配方，往普拉芙妲上书写的配方越多，她的记忆也就越完整。

注：①流程主要分为“重要的事”与“普拉芙妲的记忆”两部分，为方便阅读便分开描述，如果时间有穿插，便会特别注明时间点。

②本攻略在每段记忆配方后都会列出该阶段能调合道具的构思方法，构思全部道具的配方涉及其中一个奖杯，只需要构思便可并不需要全部调合出来。

③本作的同伴支线剧情是可以延后触发的，因此没有马上触发也不需要着急。但是因为每个同伴的支线剧情都与奖杯相关，想要白金的玩家一定要积极与同伴交流，完成他们的委托。部分支线剧情是假日触发的，如果对话无法触发进一步的剧情，可以尝试假日再去与同伴对话，流程里就不提及所有支线的详情了。

④本攻略难度基于 NORMAL，游戏中可以自由变更难度。



01 初始的配方

重要的事

协助摩妮卡： 开场剧情后调查桌上的绿色书本，然后调查炼金釜调合“山师之药”，由于是第一次教学调合，所以不需要顾及细节。调合完成后自动前往咖啡厅交差，获得200克隆（金钱单位）。

向普拉芙妲请教炼金术·1： 返回工房后与不可思议的书——普拉芙妲碰面，OP动画后普拉芙妲要教苏菲调合的方法，但由于经过刚才的调合已经没有素材，于是只得出门采集。

前去采集素材： 离开工房后顺着右上角小地图的黄色箭头走来到城镇，进入广场后摩妮卡入队，同时会有装备道具的教学，初始会配置两份“海胆袋”，分别给两人装备上吧。来到“街道”会触发玛格丽特的剧情，不过现在还没开店。出世界地图前往“雏鸟林”，到达后触发剧情遇到奥斯卡，紧接着进入教学战。敌人很弱，熟悉一下战斗教学后直接用普通攻击消灭敌人，胜利后便在地图内采集素材吧！采集点在小地图上以绿点显示，采集到足够数量后便会触发剧情，此时就可以返回城镇了。

向普拉芙妲请教炼金术·2： 回到城镇会自动返回工房，小伙伴们也与普拉芙妲会面。普拉芙妲会教苏菲进行调合，此时拼图调合系统开启，详情可参阅前文的系统部分。本次调合才是正式开始，按照教程进行拼图就能得到功效更高的“山师之药”。调合完后构思配方系统也会开启，并获得“初始的配方”。离开工房时开启城镇快速移动的功能，按下L1键便能快速移动到城镇内的各个地点。接下来就是进行寻找普拉芙妲记忆的流程了。

注： 城镇地图内可以看到同伴们的小头像，间隔一段时间去查看一下可能会触发支线剧情。注意有些支线剧情分白天、晚上或假日触发，其中一个辨别方式便是观察同伴的位置，他们一般在某个时间段下位置是固定的，若突然出现在与平常不同的位置，那很大可能是有支线剧情可以触发。

倾听奥斯卡的请求： 寻找记忆的过程里构思出“金属块”的配方后，回到工房时奥斯卡会过来委托苏菲帮忙，目的地是“忘却的苗圃”，注意以后来这张地图采集时，最深处的区域会有强大的魔物。到达后触发剧情，朱利欧出现救场，收获一张CG与奖杯，结束后返回工房。经过两日左右再返回工房就能触发朱利欧的入队事件。朱利欧目前实力较为可靠，有他在队伍里练级也会轻松不少。当朱利欧入队且苏菲的等级达到6以上时，外出一次返回工房后便可以习得“多人支援”（如果先触发了别的支线剧情，可以调合任意道具推动时间，系统就能紧接着开启了）。



普拉芙妲的记忆（恢复记忆·1~4）

1 思索“炎烧”的配方

习得条件	收集记忆的契机
习得条件	①讨伐魔物②完成委托（效果大）

开启城镇地图前往“街道”→“咖啡厅”触发委托剧情，以后便可以在老板霍尔斯特处接委托了，完成委托能获得金钱奖励。同时也可以花钱购买传闻，传闻不光有各种游戏技巧的提示，更重要的还有采集地变化与强敌的情报，前者可以采集到平常地图上没有的材料，后者则能挑战强大的敌人并获取珍稀素材。无论是委托还是传闻，经过一段时间都会更新，建议随时查看。

契机条件中标注“效果大”的行动可以快速积累记忆槽。因此本阶段蓄槽最快的方法就是去完成委托，接讨伐系的委托更是一举两得。练级推荐夜晚的“雏鸟林”地图讨伐小鬼，这些怪血少经验也比较多。构思出“炎烧”的配方后普拉芙妲恢复部分记忆，并告诉苏菲新的采集地“恩惠森林”、“岩瘤山麓”、“麦伯特农场”，以后每完成一次记忆配方，就会开启新的采集地。



注： 当首次完整完成集团委托（报告分多项的任务）时就能触发“兑换券”事件。接下来在假日的白天前往咖啡厅与缇丝对话，就能用兑换券交换道具，不仅可换得拥有强力特性的道具，而且100张兑换券能换到的“约会券”是与奖杯相关的，最好平常就多接一些特定委托或集团委托来获取兑换券。

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
山师之药	初期习得	–
海胆袋	采集海胆	雏鸟林（采集地变化）、恩惠森林
苏茶	采集井水	工房前
朴素烘焙点心	采集罗梅麦	恩惠森林



2 构思“金属块”的配方

条 件 收集记忆的契机

记忆的契机 ①讨伐农场的魔物（夜）（效果大）②完成委托

契机①的具体完成方式是前往夜晚的“麦伯特农场”讨伐奇美拉，这只魔物的攻击力与血量都较高，推荐维持防御姿势扔攻击道具对付。在工房可以触发遇到双子梅库雷特与亚托米娜的剧情，还没有拜访教会的话可以前去触发剧情，遇到帕梅拉后便能开启教会的捐款功能，实际就是给钱换素材。旧市街的书店里可以遇到书店老板娘爱莉婕，触发剧情后就能购买纸系素材。在这个时间点里多前往街道可以触发罗吉与哈罗尔的剧情，罗吉在本作成为了铁匠。

与罗吉需要触发几次剧情，锻冶屋才会正式开启“制作武器”的机能，第一次委托罗吉制作武器时还会有对应的小剧情。虽然现阶段制作的只有默认武器，但胜在可以继承特性，所以苏菲在此时最好把炼金等级升到10，这样在调合金属块的时候就能继承想要的特性了。

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
查科尔帖纸	调查书架周围	基尔亨·贝尔，书店
罗梅麦粉	调查麦田周围	麦伯特农场
中和剂·红	采集红海胆	恩惠森林

3 构思“冰精”的配方

条 件 收集记忆的契机

记忆的契机 ①进行调合②获得“水”（效果大）

此阶段可在街道触发柯尔涅莉雅的支线剧情，继续在相同地点与柯尔涅莉雅触发几次剧情后，量贩店便会开张，而量贩店的功能则类似于复制道具，选择登陆想要量产的道具后，经过一段时间就能在店里买到一模一样的产品，一旦炼出高品质的道具便可以通过这间店增殖。想早点利用量贩店的话，就尽量在出门采集或调合道具消耗时间后多前往街道吧。与罗吉对话还能接到“协助收集素材”的任务，与同伴们发展感情大抵便是这样的流程。

契机②的水可以直接在工房前的井取得。



注：①量贩店开张时会出售“练习用的炼金釜”，格子比现在用的要大，建议购买。②关于同伴的支线剧情，如果没有特别注明，默认触发时间都为白天。

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
蜂蜜	采集蜂巢	恩惠森林
水果糖精	采集随兴草莓	麦伯特农场
中和剂·蓝	调查喷水池周边	基尔亨·贝尔·广场
布料	获得野兽毛皮	麦伯特农场·讨伐夜晚出现的魔物奇美拉
捆起来的金线	采集粘银丝	忘却的苗圃
大师手套	调合“朴素烘焙点心”	“朴素烘焙点心”要求“苦”的效果变为“咸”，植物类素材尽量选择黄色的，在拼图的时候往奖励点上拼就能轻易地增加数值了。

4 构思“友爱面具”的配方

条 件 收集记忆的契机

记忆的契机 ①讨伐见过的魔物（效果大）②讨伐沉默的魔兽（打倒后马上构思出配方）



到此阶段在工房里会触发改造炼金釜的剧情，配方里的“奶奶的炼金釜”解锁，调合的时候侧重神秘之力素材这项，拼出“面板·5×5”的属性，这样在以后使用这个釜调合时也会舒服很多。当调合出探索装备“魔力羽毛”后就会触发探索装备的教程，详情可以查看前文的系统部分。和书店的爱莉婕对话会获得“山师水畔”的地图情报，本章的关键怪物“沉默的魔兽”就是在这张地图的最深处，不过不需要马上挑战，先和能入队的同伴们触发剧情，让他们成为战力。

第三次在时钟屋触发哈罗尔的剧情后，就需要晚上前往咖啡厅和他对话进行下一步剧情，完成后经过数日他就会拜访工房委托苏菲“递送火药”的任务，准备好后交差。接下来再次前往时钟屋与哈罗尔对话就能让他入队了。与柯尔涅莉雅对话能触发“自动补充”的方便功能，出门道具用得差不多后可以直接过来找她补充，不用再重新调合或等待量产那么麻烦。和广场的摩妮卡对话可以触发任务“来玩躲猫猫”，三个小孩分别躲在街道蔬果店的桶里、郊区、旧市街。找不找齐只影响剧情内容，完成后摩妮卡习得技能“信仰心”。

前往广场可以遇到服装设计师蕾昂，以后就可以在街道再次遇见她，与之对话触发支线剧情。和罗吉一样，给她带去要求的道具即可，完成任务后服饰店开张，再触发一次剧情对话就能开启“制作防具”功能。

此阶段的入队剧情都完成后就可以去挑战沉默的魔兽了，出门前先调合好冰精、电导之石等攻击系道具。山师水畔“宝藏河岸”区域的怪反而等级更高……尤其在晚上更会出现高达16级的敌人。在“邂逅河滨”区域出现的沉默的魔兽，普通攻击很难对其造成有效伤害。推荐参战队员为苏菲（固定）、柯尔涅莉雅、哈罗尔和朱利欧，前三人都能携带大威力的攻击系道具，而朱利欧则能依靠本身的高能力值站稳战场。一旦苏菲达到10级就能习得强力的特殊支援系统，所以不着急的话可以先练到10级再去挑战BOSS，毕竟炼金术师的战斗向来都是以准备为重。

胜利后返回工房，普拉芙妲的记忆进一步完善，她回忆起以前自己曾是人类，并且也是炼金术师。剧情后获得“成长的配方”，接下来又是捡垃圾炼金的旅程啦。

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
电导之石	采集雷电矿	彩花园·洞窟内、锻冶屋购得
贝果三明治	调合罗梅麦粉	工房调合、蔬果屋购得
云衫木	采集颚松	野兽们的集会处
※魔力羽毛	讨伐皇帝之鸽	岩地杂木林、彩花园
胜者护符	战斗中陷入危机（苏菲的HP陷入红色状态）	–
驱魔护符	获得虔诚信徒用卡牌	教会可购买
奶奶的炼金釜	工房的剧情习得	–
人偶师的线	弗里兹的支线剧情里取得参考书习得，现阶段不能触发	–

※调合所需的魔法道具素材可以在旧市街的书店购得。

02 成长的配方

重要的事

调查诡异的小屋：“恢复记忆·5”阶段可触发，假日的时候（左上角日期处为果实或种子标志）前往咖啡厅触发老板的剧情，接下委托“调查诡异的小屋”，这是新角色弗里兹的登场剧情。夜晚前往“巡礼街道”调查小屋，收获CG与奖杯后回去咖啡厅与老板对话交差，获得1000克隆。

倾听两人的请求：“恢复记忆·6”阶段可触发，之前遇到的两名神秘孩子梅库雷特与亚托米娜再次出现，并委托苏菲制作“摘采手套”。制作后自动发生剧情，结果他们并没有拿走手套，所以调合的时候稍微追求一下质量也没关系。

普拉芙妲的记忆（恢复记忆·5~7）

5 构思“钢铁金属”的配方

条件	收集记忆的契机
记忆的契机	①进行调合②使用道具（效果大）

相信经过上一章的流程，玩家都已经摸清本作推动流程的步骤，那就是“出门采集与练级→调合→触发人物支线剧情”这样不断循环的过程。不过本章的图鉴道具的构思方法比起上一章要困难些许，会要求调合出来的道具带有某种特性或效果，备注会说明方法。本阶段能触发新角色弗里兹的剧情，详情参考前文的“重要的事”部分，完成任务后弗里兹就会入住旧市街的民家。柯尔涅莉雅也能在此阶段触发习得新技能的支线剧情。



图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
中和剂·绿	使用300克隆购物与贩卖	购买与贩卖的300克隆是分开算的，去蔬果屋购买基尔亨牛奶，正好以后也能用上。贩卖的话可以制造防具、武器或带高价特性的道具比较有效率
补给瓶	调查池庭周边	调查忘却的苗圃·不为人知的拱门区域的水池
不幸瓶	遭遇不幸的事故	战斗时全灭
黑白眼镜	使用特定的攻击技能与辅助技能	在一场战斗中同时使用摩妮卡的“光芒剑锋”与“英勇之心”技能便可
炼金彩糖	调合蜂蜜	蜂蜜要求附带“基尔亨·贝尔特产”特性，之前在蔬果屋购买的基尔亨牛奶就能用上了。先用基尔亨牛奶制造中和剂·绿，继承这个特性，再去用中和剂·绿作素材调合蜂蜜就能完成
卡夫	调合海胆袋	海胆袋要求附带“爆炸”的效果，调合时材料都选择黄色的，火药材料尽量拼上奖励黄点就能出现此效果
练习用的炼金釜	购买练习用的炼金釜	柯尔涅莉雅的店可购得

6 构思“丝薇丽银”的配方

条件	收集记忆的契机
记忆的契机	①讨伐魔物②制作武器（效果大）

继续回收支线剧情、构思配方、制作必要的道具。攻击道具推荐制作“卡夫”，只要是能装备此道具的队员都带上一个，调合的时候尽量使用黄色的素材把隐藏的效果引发出来。去教会和帕梅拉对话可以开启新地图“月亮与太阳的原野”，采集素材的时候别忘了去练级。做好准备工作后就可以收集记忆契机了，正好需要更新队伍的装备，收集好品质优良的素材便去找罗吉吧。



图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
毛布	调合布料	布料要求附带特性“带热”，先从持有此特性的火岩石开始，按照火岩石→中和剂·红或青→查科尔帖纸→捆起来的金线→布料的顺序制作，制作途中一直继承此特性就能满足条件
噗尼冻	讨伐绿、红、黑噗尼	三种都会在青叶山丘出现，黑噗尼出没于青叶山丘·冰室岩屋内
中和剂·黄	完成探索中能做到的事	跳跃、战斗都会累计次数
特制背包	采集10个道具	–
摘采手套	工房剧情“倾听两人的请求”获得参考书	–
万能促进剂	调合山师之药	山师之药要求附带特性“尺寸+”，材料魔法草或可疑液体都可能会附带这个特性，去相应的地图采集



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

7 构思“万物手抄本”的配方

条 件 收集记忆的契机

记忆的契机 与职人们达成友好关系（罗吉、柯尔涅莉雅、哈罗尔、蕾昂、弗里兹）

剧情马上进入关键阶段，建议这个时间段把炼金等级升到25以上，只要调合配方上没有调合过的道具，经验就能涨得很快。触发上述同伴的支线剧情就能回收记忆的契机，如果此前都积极回收剧情事件的话，那么现在应该只剩一个弗里兹的支线剧情。到此阶段后弗里兹会前往工房委托苏菲制作“人偶师的线”，接下支线任务“递送人偶剧的线”，“初始的配方”的最后一个道具总算填上，调合出“人偶师的线”后就能去旧市街的民家找弗里兹交差了。在完成契机的任务前，先去书店与爱莉婕对话开启“大地伤痕”地图。

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
排毒油	调查“古老厨房”区域	忘却的苗圃
妖精指路标	调合云衫木	云衫木要求附带特性“摇曳之光”去夜晚的“月亮与太阳的原野”采集带有此特性的夜光水，然后按照夜光水→查科尔帖纸→捆起来的金线→布料→云衫木的顺序调合转移特性
噗尼噗尼弹	受到“普尼挤压”技能攻击	巡礼街道等地图出现的蓝噗尼会使用此技能
炼金粘土	主线剧情获得参考书，现阶段还不能触发	–
深绿羽毛饰品	讨伐剑爪鸦	“悟道岩山”出现
小恶魔的恶作剧	开启魔物掉落的宝箱	–
矿物精华	取得好喝的水	蔬果屋可购得、“晨间无风之畔”可采集
先知水晶球	与占卜师对话	占卜师会出现在夜晚的街道
达人的炼金釜	取得达人的釜	月亮与太阳的原野·静寂的寝室区域最深处的宝箱内
亚达布料	主线剧情“让普拉芙妲成为人偶”习得，现阶段无法触发	–
魂盟之针	主线剧情获得参考书，现阶段无法触发	–
幽冥罗盘	调合魂盟之针，现阶段无法制作	–

03 普拉芙妲人偶化

重要的事

持续学习炼金术： 完成“恢复记忆·7”，出门采集或调合消磨时间就能触发梅库雷特与亚托米娜的支线剧情。看完这个剧情后再经过一段时间，就能在工房触发主线剧情。弗里兹入队剧情、给同伴们送礼增加好感度的剧情也会在这个时间段出现。弗里兹速度快、技能伤害高，属于主力队员。

寻找记忆的线索·1～2： 最近普拉芙妲的记忆一直回想不起来，苏菲决定找知识丰富的同伴帮忙。分别与摩妮卡、爱莉婕、帕梅拉对话，不过她们也没什么好主意。返回工房发生剧情，苏菲经过提点终于想出让普拉芙妲更进一步恢复记忆的方法——让她变回人类。

普拉芙妲人类化作战！·1～4： 1～2阶段都是经过一段时间后在工房触发，会获得奖杯。直接睡觉消耗时间或者去调合、回收还没有触发的同伴支线剧情皆可。发展到苏菲出去散步的3阶段后，前往广场触发剧情，苏菲从弗里兹的人偶剧上获得启发。返回工房观看剧情完成此阶段，苏菲习得技能“炼金术士的心得”。

让普拉芙妲成为人偶·1～2： 到此阶段会触发一连串的任务，需要找相应的人对话并完成他们的要求。先去找弗里兹对话，他答应给苏菲制作人偶，过几天就会拿设计图过来。获得参考书后构思出“炼金粘土”的调合方法。调合出来并交给弗里兹，等待几天他就会拜访工房把人偶的身体交给苏菲；接下来去找蕾昂，她也答应给普拉芙妲制作衣服，但需要苏菲帮忙调合特殊的伸缩布料。苏菲获得“亚达布料”的调合方法，调合出来后再次与蕾昂对话交给她。第二天她会过来问服装相关的事，再等几天她就会把衣服送来工房；最后找哈罗尔，没想到他拒绝给苏菲制作素材，对付傲娇就只能保持耐心了。先回一趟工房，然后再次找哈罗尔对话，在苏菲真诚的请求下，哈罗尔总算肯帮忙。给哈罗尔准备好材料“丝薇丽银”，交差后等一段时间他就会把发条送来工房了。

此阶段可以找罗吉与蕾昂对话，开启“强化武器”和“强化防具”功能。

制作转移灵魂的道具～让普拉芙妲成为人偶： 三种必要的部件都做好后，接下来就是转移灵魂的方法了。前往广场与朱利欧对话，获得参考书，返回工房后构思出“魂盟之针”的配方。目前要调合魂盟之针还缺一个关键材料，需要经过一段时间才会在工房触发相关剧情。

去锻冶屋找罗吉询问“魂结之石”的情报，得知“山师水畔”有可能会找到，前往该地图会发生剧情战斗，敌人才9级，难度不大。胜利后取得“魂结之石”，马上返回工房调合魂盟之针吧。调合出来后苏菲发现数量不够，于是就需要找柯尔涅莉雅帮忙了。前往“街道”与她对话，柯尔涅莉雅愿意免费帮忙，但苏菲心里过意不去，柯尔涅莉雅只得要求苏菲给她带来一瓶牛奶，直接去旁边的蔬果屋购买基尔亨牛奶即可。再次与她对话把牛奶交给她，完成这项大工程需要一周左右的时间，好好利用来练级或是调合吧。

获得4个魂盟之针后调合幽冥罗盘，终于要让普拉芙妲变为人形了，与普拉芙妲对话把幽冥罗盘交给她，灵魂成功转移，书终于变成人类啦。

完成与普拉芙妲的约定～稍微放松一下： 一番剧情过后回到工房，与普拉芙妲对话，两人决定一起出外约……郊游。到处玩一番后，苏菲为普拉芙妲取回记忆的决心更加坚定了，剧情结束后苏菲习得技能“迟钝力”。接下来的剧情在工房触发，均是经过一段时间自动发生。待剧情构思出“守护神之瞳”的配方后，本章节就结束了。



04 希望的配方

重要的事

倾听普拉芙妲的请求：到“恢复记忆·9”阶段时在工房触发剧情，完成普拉芙妲交予的任务后她就能入队。调合出“魔女·黄金光环”后交给她就能完成任务，普拉芙妲原本身为一名炼金术师，自然能携带各种强力道具。

解决普拉芙妲的烦恼·1～2：普拉芙妲入队并出门过后可以在工房触发。这两段都是等待数日便会自动解决，完成后普拉芙妲习得技能“肉体改造”，并开启新系统“人偶炼成”。

普拉芙妲的记忆（恢复记忆·8~9）

8 构思“锄”的配方

条件 收集记忆的契机

记忆的契机： ①进行调合②接受回礼（效果大）

本阶段恢复以前收集记忆契机的步骤，前往新的采集地采集素材，调合出更强力的道具吧！契机条件②与之前开启的送礼系统相关，只要给同伴送礼，过几天就能收到回礼。同伴们的支线剧情能进一步发展，记得继续触发。当构思出“炎帝粉”的配方后，罗吉会拜访工房委托苏菲任务“提升炉子的火力”，给罗吉带去炎帝粉就能完成任务，此时就能制作新武器了。到这个阶段，苏菲的战斗等级应该快20了，达到20级时返回工房会开启能力系统，这样就可以进一步强化喜爱的角色了。



图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
守护神之瞳	炼金等级达到25	–
顶级热牛奶	取得基尔亨牛奶	可在蔬果屋购得
旅行者之靴	分别进入5个大区域的采集地	大区域地名能在世界地图画面的右上角确认
锻炼护符	调查锻冶屋的火炉	–
炎帝粉	取得黑燃料球	骸骨森林
透明糖豆	调合炼金彩糖	炼金彩糖要求附带效果“超甜”，拼图时先用随兴草莓增加奖励点，再拼入蜂蜜。主要是让最后的属性加成为黄色
纯水	取得夜光水	夜晚的月亮与太阳的原野
火焰炎烧	调合炎烧	炎烧要求附带效果“蓝色火焰”，所有材料统一使用红色，先用其他材料拼出奖励点，最后再放入纸系材料
天使领结	调合捆起来的金线	捆起来的金线要求附带特性“净化之水”，先去教会购买圣水，然后按照圣水→查科尔帖纸→捆起来的金线的顺序调合转移特性
高贵紫宝石	制作装饰品	–

9 构思“天使的耳语”的配方

条件 收集记忆的契机

记忆的契机： ①讨伐见过的魔物②打倒“地底湖”的不死之王（打倒后马上构思出配方）

本阶段会触发苏菲换装的剧情，之前蕾昂偷偷摸摸地询问有关苏菲的事原来就是为了给苏菲制作新衣服，剧情后更衣室功能开启。与罗吉对话可以开启新地图“地底湖”，契机条件里需要打倒的魔物也在这张地图上的最深处。在地底湖里采集的夜水晶可以用来调合目前拥有的炼金釜，推荐把手头的炼金釜都强化一下。

与柯尔涅莉雅对话接下“调查机械盒”任务，先找罗吉与奥斯卡对话，经过一段时间后再找哈罗尔对话就能构思出“精密零件”的配方。接下来调合出部品交给哈罗尔，数日后哈罗尔就会拜访工房，拿到修理好的箱子会自动交给柯尔涅莉雅。如果之前发展过蕾昂的支线剧情，这时就能接下任务“赠送礼物给蕾昂小姐”，与蕾昂对话后返回工房就会构思出“艾尔莉丝胸针”的配方，调合出来后交给她就能完成任务，蕾昂习得新技能“喜欢可爱的东西”。此阶段还能触发罗吉的支线任务“递送稀有材料”，这是有关于制作最强武器的任务，详情在流程攻略后的“最强武器制作方法”部分再解释。

做好准备后就可以去地底湖挑战不死之王了。BOSS会使用单体与全体的吸收HP技能。如果已经调合出了高质量的冷冽冰精与火焰炎烧那么此战也没什么难度，但因为BOSS攻击力也不低，在达到一回合击杀的血量前需要维持防御姿势扔攻击道具。胜利后别忘记去开启它身后的宝箱取得“同步的炼金釜”。

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
天然酵母	调合贝果三明治	贝果三明治要求出现“松软”的效果，让“水”材料的属性值达到60～89即可
原味松饼	调合顶级热牛奶	顶级热牛奶要求出现“热烫烫～”的效果，素材都选择黄色的，药材料选择尺寸大的，最后再拼上药材料
生命之蜜	苏菲的LP为0的状态下进入采集地	–
冷冽冰精	在战斗中使用冰精	–
结晶石块	受到“闪电”技能的攻击	金噗尼会使用此技能，出现在地底湖
雪花水晶	取得银灵结晶	地底湖
魔女·黄金光环	观看普拉芙妲的支线剧情“倾听普拉芙妲的请求”	–
干劲腰带	调查“被刺穿的痕迹”	前往大地伤痕·被刺穿的痕迹区域，调查点在南方
同步的炼金釜	取得同步的炼金釜	地底湖·华水晶洞的宝箱可取得
贤者之土	观看弗里兹的支线剧情“递送人偶的材料”	–
精灵编织之帐	调合噗尼冻	噗尼冻要求出现“分裂发动”的效果，材料统一为蓝色，中和剂则使用格子大的中和剂·蓝
恩典戒指	调合锻炼护符	–
万能除厄香	观看朱利欧的支线剧情“与朱利欧的熟人会面”	–
艾尔莉丝胸针	观看蕾昂的支线剧情“赠送礼物给蕾昂小姐·2”	–
蜂蜜糖浆	观看缇丝的支线剧情“制作甜药”	–
精密零件	观看柯尔涅莉雅的支线剧情“调查机械盒”	–

05 梦想的配方

重要的事

倾听普拉芙妲的话： 完成“恢复记忆·9”时触发，普拉芙妲似乎想起了关键的记忆，前往“大地伤痕”一探究竟。进入地图后触发剧情，得知“大地伤痕”竟是炼金术造成的，谈话中苏菲对普拉芙妲保证不会用炼金术做坏事。



普拉芙妲的记忆（恢复记忆·10）

10 构思“初始之火种”的配方

条件	收集记忆的契机
记忆的契机：	①在战斗中给予敌人伤害②在战斗中受到伤害（效果大）

故事进展到最后一个记忆配方，只需要战斗就能取得记忆契机，建议前往“地底湖”地图的最深处战斗顺便练级。与爱莉婕对话开启新地图“古老妖精之森”，除此之外还能和她触发“猜谜”事件，回答问题全部正确的话会获得奖励。猜谜剧情总共有3次，第三次猜谜全部回答正确的奖励是“被遗忘的灵树”，这是制作最强武器的一个重要素材，后表列出3次猜谜的答案。与帕梅拉对话可以开启新地图“被封印的寺院”。前一个配方如果有遗留关于同伴支线剧情的构思道具，记得现在补上。“物灵耳环”对道具流玩家挺有用的，应尽早构思并调合出来。

一旦友好度足够，便可触发朱利欧的支线剧情“与朱利欧的熟人会面”，朱利欧会拜访工房委托苏菲帮忙看看他朋友的病情。前往被封印的寺院，进入建筑物内部深处后发生剧情，构思出“万能除厄香”的配方。要调合出此药所需要的素材“万药之本”得等到下一章入手“不可思议的配方”才能构思出来，到时候调合出来后拿去交给朱利欧，再前往被封印的寺院最深处就会触发剧情进入新区域，继续前往深处就会触发BOSS战。



纳萨尔斯会使用减弱道具效果的技能，并以全体攻击为主。攻击力并不是很高，尽早用攻击姿势全力输出就能很快打倒。胜利后会获得一个奖杯，接下来等待数日纳萨尔斯会拜访工房，然后前往被封印的寺院最深处交给他5个万能除厄香，以后在种子假日就能通过这里前往隐藏地图“反魂之间”了，过一段时间再与朱利欧谈话还能取得最强武器素材“被遗忘的矿物”。

爱莉婕猜谜答案

事件	问题一	问题二	问题三
猜谜1	A：釜	B：采集篮	A：继承
猜谜2	A：基尔亨·贝尔	B：雷雨	C：果实与种子
猜谜3	A：变强	A：破防	B：8种

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
心型首饰	调查水滨古迹的桥	桥在地图的西边
物灵耳环	使用“炸弹”、“魔法道具”、“药品”道具	–
天使羽翼	调合天使的耳语	天使的耳语要求出现“灵魂清醒的音色”的效果，让圣水的数值达到120便可
心灵艾森矿	调查供物台	调查沉积小岛·无愿的祭礼台区域最深处的供物台
电导水晶	在夜晚的山师水畔遭遇雷雨	–
白热头带	进行5回合以上的战斗	–
心眼单眼镜	给予敌人弱点伤害	–
妖精的炼金釜	取得妖精的炼金釜	在古老妖精之森·妖精居所可取得
紧急避难包	在战斗中逃跑	–
魔法师之笛	与书店的魔物学者对话	–
焦味苏茶	调合纯水	纯水要求附带特性“健康的秘诀”，先去蔬果屋购买带有此特性的分层油，再按照分层油→捆起来的金线→布料→先知水晶球→炼金粘土→中和剂·黄→排毒油→纯水的顺序调合转移特性
图腾项链	调合高贵紫宝石	高贵紫宝石要求附带特性“古代刻印”，去月亮与太阳的原野或被封印的寺院可以采集带有此特性的材料古老石板
生命手环	积累疲劳	消耗100LP
苏砖蛋糕	调合天然酵母	天然酵母要求附带特性“太阳的味道”，先去讨伐兽系魔物获得带有此特性的赤月兽毛皮，再按照赤月兽毛皮→布料→先知水晶球→天然酵母的顺序调合转移特性
细致布料	调合亚达布料	亚达布料要求附带特性“高级品”，此特性为“高价”与“高价+”两个特性叠加。利用检索寻找拥有这2个特性的道具，再转移到亚达布料上
黄金艾森矿	调合金属块	金属块要求附带特性“金色光芒”，先去讨伐噗尼系魔物获得黄金噗尼噗尼珠，再按照黄金噗尼噗尼珠→炼金粘土→中和剂·黄→查科尔帖纸→金属块的顺序调合转移特性
神遗落之物	调查天使像	调查月亮与太阳的原野·静寂的寝室最深处的天使像
火龙提神药	取得龙之血晶	白鳞巨龙会掉落，待剧情战对付白鳞巨龙时再构思



06 不可思议的配方

重要的事

最终章一反之前悠闲的节奏，剧情战斗密集（其实也不是很多）。因此装备与道具都要好好调整一番，各角色的战斗等级达到20，并且习得几个强力的被动技能会轻松不少。目标白金的玩家一定要调合出本阶段的图鉴道具“贤者之石”，它关乎到接下来剧情奖杯的获取，要是本章错过而且没有留存档的话就必须要下周目才能获得了。与罗吉对话开启新地图“堕落的宫殿”，此地图的翻覆的社交场所区域出现的BOSS型魔物“末世火龙”打倒后能获得不少经验，可以考虑用来锻炼角色，不过准备一定要充分。

接受来自普拉芙妲的试炼： 取得最后一个记忆配方后，普拉芙妲会回忆起“知识大釜”的所在地。但是要进去可不容易，为了取得“知识大釜”，苏菲需要调合几个特殊道具，最终获得“真理之钥”的调合素材。“胧草花瓣”需要找奥斯卡对话，构思出“孕育绿意的活性土”的配方，调合出来后交给奥斯卡，经过数日奥斯卡就会把“胧草花瓣”送来工房；“日轮之滴”要找摩妮卡对话，数日后摩妮卡会拜访工房交予苏菲参考书，此时就能构思出“日轮之滴”的配方；“久远龙鳞”则是找朱利欧获取情报，前往大地伤痕・被刺穿的痕迹区域会自动发生BOSS战。对手是白鳞巨龙，会使用范围攻击技能但攻击力一般。由于物理防御并不高，利用弗里兹的技能“无双剑舞”就能输出不错的伤害。胜利后取得久远龙鳞，别忘了开启掉落的宝箱。接下来就是调合“真理之钥”了。

前去“睿智之门”： 调合出“真理之钥”后，前往“悟道岩山”，得知双子竟是500年前和普拉芙妲战斗的一名炼金术师劳尔德。为了阻止他们获得知识大釜必须赶紧前往睿智之门，进入深处就能触发剧情。两人还是晚了一步，双子恢复本来面貌并失去踪影，无奈之下普拉芙妲决定返回工房告诉苏菲一切真相。劳尔德是一名偏离正道的炼金术师，如果放任他自由很可能会导致场面失控。为了阻止劳尔德，普拉芙妲决定调查他的行踪，并让苏菲继续提升炼金术的技术。接下来需要等待数日才会触发新剧情，此期间进行调合提高苏菲的炼金等级吧。

前去购买蔬菜～制造两人梦想的契机： 苏菲邀请沉思的普拉芙妲前往蔬果屋购物，出门就会触发剧情，前往街道也会听到最近魔物变多的传闻。与蔬果店老板娘对话发现作物变得难以采集，返回工房后普拉芙妲推测最近的异变与劳尔德有关，果然不能再放任他下去了。经过时间流逝会触发好几次剧情，最后取得参考书并构思出“试作型荣养剂”的配方，调合出试作型荣养剂后苏菲与普拉芙妲都会习得新技能，接下来就是最终BOSS战了。



最终战前准备： 笔者建议参战阵容是苏菲＋普拉芙妲＋朱利欧＋弗里兹，需要调合的道具是“微风香精油”（朱利欧装备）、“补给瓶”（除弗里兹外的3人装备）、“万物手抄本”（苏菲装备）、“噗尼噗尼弹”（普拉芙妲装备），这些道具分别担任维持我方的回复力与降低BOSS能力值的职责。攻击型的“火焰炎烧”与“冷冽冰精”可以看情况选择，“死灵使之笛”、“初始之火种”均是十分强力的攻击道具，即使现在玩家的炼金等级不是很够，只要能调合出来也推荐带上。角色们的能力提升也相当重要，建议优先提升防御力，尤其是朱利欧提升防御力的独特技能是必点的。复活道具则选择携带“天使的耳语”，找准时间让苏菲使用就可以防止全灭。苏菲能携带最强力的攻击道具，她的安全是最优先考量的，给她装备上一个能复活的饰品比如“生命手环”（当然有条件给全员装备就更好）。至于关系到奖杯的道具“贤者之石”其中一个素材“失败作的灰烬”需要调合失败才能做出来，利用达人的炼金釜调合时有时间限制的特性来故意失败便可取得。

前去与劳尔德会面： 前往新地图“万物书库”，通往最终BOSS的路上还需要打两个中BOSS。第一个是几经岁月的知识仓库区域的“万物智灵”，其实就是杂兵的强化版，攻击力也不高，可以轻松收拾；第二个是流转的星象仪区域的“炽炎狂魔”，虽然也是杂兵强化型但是HP比上一个高了不小，还是先使用防御姿势拉低BOSS血线再一口气击杀吧。收拾完两个中BOSS后先回工房补充一下，再去面对劳尔德。要注意的是两名中BOSS属于区域强敌，而强敌经过三日左右是会重新刷新的。

来到梦与现实的工房区域就会遇到劳尔德，两人一番劝说终究是不起作用，就如同经过500年岁月的普拉芙妲失去记忆一样，劳尔德同样遗失了自己的初衷。劳尔德使用的攻击多是全体攻击。第一阶段他的攻击力不算高，可以维持攻击姿势快速把他打至第二阶段，朱利欧负责使用微风香精油维持队伍血线，苏菲使用万物手抄本降低BOSS的能力值，弗里兹进行输出，普拉芙妲则见机行动。后面还有两个阶段要打，因此攻击道具不要扔太快以免后期输出力度不足。劳尔德会使用让我方单体陷入异常状态的招式，要留意中了什么异常状态。

当BOSS的血量降到一半左右时，他会召唤圣兽王，圣兽王每回合行动两次，单体攻击的威力颇高。此阶段可以适当调整为防御姿势以免有人被打倒，消灭它后又会变回劳尔德。第三阶段的BOSS攻击力变高，还会使用回复HP的技能，难免会陷入持久战。先让苏菲使用一次天使的耳语以免队伍有人被打倒，朱利欧则维持每回合使用微风香精油。其实只要事前准备好复活饰品或道具，那么莽一点用攻击姿势能更有效率地击杀劳尔德。

回到我们的工房： 战胜劳尔德后，他再次变回双子的形态，知识大釜也消失，他们再也不能使用炼金术了。在苏菲的一番开导下，两人思考着离开了……战胜最终BOSS后就该回工房庆祝了！回到城镇时同伴们会解散，在返回工房前可以分别与他们对话触发剧情。**来到工房观看最后一段剧情，前文提过，如果开打最终BOSS前就持有贤者之石的话，此时能触发追加的剧情，并获得相应的奖杯。**实在没有调合出来的话就新建一个通关存档，不要盖掉打最终BOSS前的存档，因为最终BOSS是不会刷新的。待ED演出过后画面回到工房，此时就能建立系统存档啦，如果还有同伴剧情遗留的话就继续旅程吧，还有许多传闻强敌等待着玩家去挑战！

图鉴道具

道具名	习得配方条件	备注
贤者之石	调合等级达到 45 级	此道具关乎剧情奖杯
行动货车	调合补给瓶	补给瓶要求出现效果“自动发动 50%”，让第四项的数值达到最高就能出现
操时沙漏	调查时钟周围	钟表店
暮色水滴	讨伐亚修克、杜拉克	两者都需要触发特殊强敌传闻，购买传闻“突然出现的神秘岩石”后，再购买传闻“天之双龙”，它们就会出现在无人祈祷的教会。讨伐方法可参照后文的“传闻强敌”部分
神秘灵药	取得一夜花	购买传闻“静寂中绽放之花”后，会在古老妖精之森・守护至今的地方出现
深红石	打倒末世火龙	堕落的宫殿・翻覆的社交场所
古代的炼金釜	取得古代的炼金釜	通关后可在万物书库・梦与现实的工房区域取得
天界大扫除	打倒光之元素	特殊强敌传闻“光之支配者”，出现在月亮与太阳的原野・待日圆环区域（需要先完成“天之双龙”）
死灵使之笛	与小夜少女对话	少女位于夜晚的附近的森林（城镇内）
终焉之火种	取消 5 次委托	–
封住的白皮书	调合万物手抄本	万物手抄本要求出现效果“夺取相当多生命力”
微风香精油	调查工房前的山丘	调查能看到城镇远景的山丘处
英雄降灵药丸	调查遗迹周围	调查堕落的宫殿・苍天祭坛区域中央的台座
天鹅绒布	取得彩虹噗尼的体液	在被封印的寺院或逝者之都地图出现的超级普尼会掉落
精灵银块	取得精灵结晶	购买传闻“得到精灵祝福的结晶”，就会出现在大地伤痕・被刺穿的痕迹区域
仙灵花冠	打倒漆黑少女	购买传闻“怀抱怨恨的少女”后就会出现
万药之本	达成任一条件：在古老妖精之森采集或目睹技能“生命之粉”	会使用此技能的魔物金木树出现在古老妖精之森，或者直接在该地图采集 5 次就能构思
精灵之泪	调查小岛周围	调查沉积小岛入口区域的小岛（过桥）
元素盾	使用苏菲的 CL300% 的特殊防御技	–
真理之钥	“恢复记忆・10”完结后开启	–
日轮之滴	观看主线剧情“寻找日轮之滴・2”	–
孕育绿意的活性土	观看主线剧情“寻找胧草花瓣・1”	–
试作型荣养剂	观看主线剧情“寻找大家都能幸福的路”	–

通关后的工作

刷钱

强化各种强力装备所需要的金钱不少，再加上与奖杯有关，无论如何都需要去刷钱。首先开启隐藏地图“反魂之间”，最早开启要等到获得“不可思议的配方”，地图开启方法的详情参考流程攻略“恢复记忆・10”部分的朱利欧支线剧情。把难易度调整到 HARD，然后去讨伐反魂之间的强敌“飓风狂魔”。再装备上增加获得克隆的饰品，一趟大约能获得 8000 克隆。

最强武器制作方法

在罗吉的支线剧情“递送稀有材料”发生后，罗吉就能制作每个角色的最强武器。但是制作最强武器的关键素材“被遗忘的”系列道具却不那么容易取得，后表将列出这些素材的入手方法方便玩家查阅。



“被遗忘的”道具取得方法

道具名	取得方法	对应最强武器的角色
被遗忘的灵树	完成爱莉婕支线剧情“猜谜 3”（问题答案在流程攻略“恢复记忆・10”部分）；金木树、魔术师提图斯概率掉落	苏菲
被遗忘的宝石	完成帕梅拉支线剧情“递送修缮屋顶的材料”；万物智灵、巨鹏、汪洋巨鲸、魔术师提图斯、炽炎狂魔、飓风狂魔、白鳞巨龙、末世火龙概率掉落	摩妮卡、柯尔涅莉雅、蕾昂
被遗忘的矿物	完成朱利欧关于纳萨尔斯的一系列支线剧情；恶魔之角、被封印的魔王、白鳞巨龙、末世火龙概率掉落	奥斯卡、朱利欧、弗里兹
被遗忘的零件	完成缇丝的支线剧情“递送让庭院起死回生的营养剂”；万物智灵、被封印的魔王、巨鹏、魔术师提图斯、炽炎狂魔、飓风狂魔概率掉落	普拉芙妲、哈罗尔

通关后的装备加强

自游戏更新 DLC 区域后，不仅多出两个强力的 BOSS，还增加了一些强力的特性，比如“恐怖的霸王”、“正义的铁锤”等等……刷强力特性的方法待后文的“追加采集地”部分再介绍。这里先给玩家介绍一下一些通关后的装备配置以应付传闻强敌与 DLC BOSS。

武器与防具品质 999 刷法

本作中提升品质可以提升装备的基础属性与效果，达到最高的 999 品质便有翻倍的提升幅度，接下来为大家介绍一下快速刷品质的方法。由于这么做会大幅影响游戏的体验效果，建议到通关后再用这招来挑战通关后的强敌。

① 选择想要制作的武器或防具，选择强力特性的素材，并且其中一个素材带有提升品质的特性。

② 选择进行制作后进入选择特性的界面，选择提升品质的特性。

③ 按 × 键退出回到素材选择界面，会看到刚才提升的品质不会下降，此时按 START 再次选择进行制作。

④ 重复③的步骤，待装备品质升到 999 后就可以选择自己喜欢的特性来制作了。



强化装备用材料



在系统部分也提过，强化是最直观的提升能力值的方法，在面对比主线流程的敌人还要强大得多的传闻强敌时，强化自己的装备是十分必要的。武器所使用的强化道具是“精灵银块”，防具是“天鹅绒布”，推荐附上的特性是共通的。

推荐特性：超级技能、结实的身体、知识的探求；附上这些特性的强化道具能分别给装备增加全能力值以及最小·最大伤害的数值，这些特性都能在DLC采集地隐秘的书架采集到。其中最稀有也是最实用的特性“知识的探求”需要在采集等级5的“隐秘的书架”地图中开启宝箱获取，宝箱里低几率出现的“精灵银块”会附上这个特性。

替补特性：熟练者的技能、引发身体的力量、肉体超级进化、全能之力、快刀乱麻的追击、绝命的追击；这些特性比起前面提到的特性加成的数值会少一些，但胜在比较好获取。大部分都能在隐秘的书架里采集获得，其中追击系列的特性还可以通过传闻强敌的光之元素与魔王获取。不追求极限伤害的话可以选择使用这些特性来强化。

推荐饰品

名称	推荐理由
友爱面具	这里所指的友爱面具是指缇丝处用60兑换券交换而来的特殊饰品，此饰品附带一个通常情况下饰品无法继承的特性“魔鬼之魂”，此特性有个隐藏效果能追加100%的伤害，让普攻次数高的普拉芙妲携带能追加不少伤害
操时沙漏	加成的输出能力很高，如果对“化速度为力量”的效果不满意可以适当控制下不要调合出来
仙灵花冠	日版已经被削弱的强力饰品，不过本身对能力值的加成依然相当优秀
干劲腰带	对破防值的加成高，配合高破防能力的蕾昂有不错的效果

装备推荐特性

装备	特性	素材获取方式
武器	绝命的追击、快刀乱麻的追击、全能之力	追击系特性可从传闻强敌“魔王”身上获取，而后两者也可在DLC采集地隐秘的书架获取，这两种特性几率附在最深处区域的“失败作的灰烬”上（需要采集等级5才能采集到）
防具	灵体进化、全能之力、信念的羁绊、一线希望、勇气的觉醒	均可在DLC采集地隐秘的书架获取，其中后三者的选择标准要以装备的角色为准，比如普拉芙妲可以选择信念的羁绊强化自己的技能与持久力

注：“恐怖的霸王”特性由于获取几率较低，因此没有写在推荐表上。获取方法同样是在采集等级5的“隐秘的书架”地图中开启宝箱获取。如果运气好能取得的话还是建议附上。





战术介绍

平A流

从游戏的初始版本开始就十分赖皮的打法，顾名思义就是只用角色的普通攻击来输出，配合武器附带的追击系列特性来增加连击伤害。因此这种组合需要使用的特性也很简单暴力，就是使用“追击系列”与“增强能力值系列”的特性，并且利用强化把装备的数值堆高。这种打法要求的队员不会太严格，除了固定的苏菲外，普拉芙妲还是需要入队的，她们两人可以用道具提供强力的回复后援。而且配合上之前介绍的特殊饰品“友爱面具”，实际上普拉芙妲的普攻能力还是相当强的。

破防流

破防流可以建立在平A流的装备基础上，不过在战斗中需要动点脑筋。蕾昂的技能由于自带破防能力加算，所以是必入的队员，配合上破防饰品“干劲腰带”与只有苏菲能使用的强力破防道具“终焉之火种”就能使敌人的破防槽积蓄飞快。玩家只要算好破防的时机，就能创造出最大的输出空间，当然伤害能极限化到什么地步就看玩家对装备、道具品质的追求了。

传闻强敌

在咖啡厅向老板购买传闻时，会随机出现强敌的传闻。这些敌人大部分实力不俗，并且打倒后有概率掉落携带珍稀特性的高品质素材，再加上配方不少道具的构思方法都与这些强敌有关，目标白金的玩家是有必要挑战一下的。传闻强敌并不会刷出一次后就消失的，以后还会重复刷出来。下表列出强敌的传闻名称以及出现的地点，方便玩家搜寻，并且会解释与奖杯有关的几个强敌的打法。

传闻名称	强敌	出现地点
滑稽的幽灵	鬼脸	雏鸟林
大量出现噗尼！？	红噗尼、黑噗尼、金噗尼、普尼普尼？、超级普尼	巡礼街道
噗尼中的噗尼	司令噗尼	巡礼街道
夺取魂魄之书	巫妖指令	忘却的苗圃·古老厨房区域
勇猛的水中之王	龙鲸	山师水畔·山师的猎场区域（栈桥处）
堕落的魔术师	魔术师提图斯	月亮与太阳的原野·静寂的寝室区域（地图右下）
凶暴之龙	白鳞巨龙	大地伤痕·大地之痂区域（地图左下），调查水晶就会出现
飞舞空中的大怪鸟	巨鹏	大地伤痕·被刺穿的痕迹区域
大海的霸者	汪洋巨鲸	地底湖·湿润的岸边区域（地图右下）
被封印的灾厄	被封印的魔王	被封印的寺院·过去所寻之梦想尽头区域
空之灵鸟，地之锐牙	月天灵鸟、红莲之牙	前往被封印的寺院途中的红点
怀抱怨恨的少女	漆黑少女	沉积小岛·无愿的祭礼台区域（地图右上）
长角的恶魔	恶魔之角	堕落的宫殿·苍天祭坛区域（地图左上）
风之支配者	风之元素	原野遗迹
冰之支配者	冰之元素	青叶山丘·冰室岩屋区域
天之双龙	穿月者杜拉克（调查蓝色巨岩）、秽日者亚修克（调查金色墓石）	必须先购买传闻“突然出现的神秘岩石”，此传闻才会出现。两条龙位于月亮与太阳的原野·无人祈祷的教会区域（地图左上、右上）
光之支配者	光之元素	月亮与太阳的原野·待日圆环区域，必须先讨伐了“天之双龙”的强敌才会出现此传闻
晦冥一闪	魔王	反魂之间·昏暝黑暗的尽头区域，必须先讨伐了“光之支配者”的强敌才会出现此传闻

天之双龙·穿月者杜拉克、[illegible]日者亚修克

[illegible]队伍状态，[illegible]时切换攻击[illegible]稍微麻烦[illegible]会使用封杀[illegible]道具需要[illegible]

光之支配者·光之元素

[illegible]成各种各样的异常状态。我方的回复道具一定要准备好“万能除厄香”、“精灵编织之帐”、“微[illegible]别负责解除[illegible]以及回复[illegible]道具，战[illegible]致的不会相[illegible]辅助道具的使用时机是胜利的关键。

晦冥一闪·魔王

最强的传闻强敌，装备、角色能力全强化自不必说，对道具的要求也非常高。苏菲可携带“万能除厄香”、“精灵编织之帐”、“终焉之火种”、“死灵使之笛”，攻击道具终焉之火种携带2个，都要保证一定的质量。普拉芙妲的回复道具与苏菲同样，尽量不要携带有“自动发动”特性的道具，不过攻击道具可以带上“天界大扫除”以便第一阶段使用。

开场就使用精灵编织之帐减轻伤害，然后维持2人攻击姿势、2人防御姿势的节奏拉低BOSS血线。当魔王使用“祝福咒词”时会让我方陷入诅咒状态，此时回复反而会成为伤害，因此在这时候要使用的回复道具是万能除厄香，一定要注意分清道具使用时机。

在魔王使用“神魔觉醒装束”时战斗才真正进入高潮，此阶段的魔王能力值大幅上升，“祝福咒词”变成高威力的全体攻击，我方有人陷入战斗不能状态时会回复HP，而且当我方使用道具时还会加强自身的能力值，天界大扫除这种持续攻击型的道具在此阶段就不能用了。继续使用精灵编织之帐或是使用普拉芙妲的技能“风暴射击”（强化后），后者可以在不触发魔王道具回复的特性下回复我方HP。全体转换为防御姿势减轻伤害，看准时机用终焉之火种让魔王陷入破防状态后转为攻击姿势全力进攻。一旦我方陷入被动就很容易进入长期战，难度也会不断加大。作为DLC前最后的隐藏BOSS，魔王的实力还是十分强大的，做好充分的准备再来战斗吧，实在打不过调整一下难度也是不要紧的。



追加采集地“隐秘的书架”

需要前往PSN下载的DLC采集地。里面的敌人都相当强大，而且新增了两个BOSS，每一只都比流程最终BOSS更强大。

为破坏所苦之兽

外形与纳萨尔斯差不多的BOSS，防高、一回合多动。早期会放出持续伤害的飞刀，开场保持防御姿势上Buff或给敌人加Debuff，普拉芙妲可以使用技能“风暴射击”进行辅助，苏菲可以利用破防技能或道具终焉之火种积蓄BOSS的破防槽。BOSS的HP被削到一半以下时会发动技能让道具效果减弱，此时让苏菲放上精灵编织之帐降低所受伤害再切换攻击姿势进攻。BOSS的攻击力不算太高，但相对会使用吸血的攻击，还会让我方陷入回复无效的状态。因此比起稳健的打法，更要积极利用破防增加输出，不要拉长战斗节奏。如果按照前文提到的方法集齐强力饰品与装备的话，要速杀并非难事。

忘却之影

攻略队伍 | 苏菲、普拉芙妲、蕾昂、任意成员（辅助役）

准备道具 | 终焉之火种、精灵编织之帐、万能除厄香（带回复HP效果）

自DLC更新后就把魔王踢下最难宝座的BOSS。早期阶段的攻击力就很高，使用的多是全体攻击，开场就要马上使用精灵编织之帐降低伤害，不然光靠防御姿势也很难抵挡它的攻击。和“为破坏所苦之兽”一样，以破防战术为主，不同的是容错率较低，要精确计算破防槽的状态。当算出能在回合内成功破防时，就让全员采取攻击姿势全力攻击，苏菲是以技能输出为方向培育的话可以继续使用破防的技能攻击。当不能在回合内成功破防时，就全员采取防御姿势，苏菲用终焉之火种、蕾昂用“苍穹玫瑰”技能给BOSS积蓄破防槽。其余两人随机应变，如果普拉芙妲已按照前文的配置强化过的话可以用普攻输出，没有就负责使用“风暴射击”来辅助比较保险。关键是要避免我方有人陷入战斗不能的状态。

采集强力特性素材

隐秘的书架能采集许多拥有强力特性的素材，而其中有几个特别强大的特性相当珍稀，想要获取的话需要花费不少时间去采集。除了采集闪光点以外，还有宝箱可以开启，但宝箱需要打倒忘却之影后才能刷新，追求效率的话就把难度调到Easy，然后在采集等级1的时候就去打倒忘却之影。携带道具“摘采手套”，在“黄昏书架”区域把采集等级提升到Lv5再进去采集，至于能否采集到强力的素材，就看玩家的“肤色”啦。



附 录

本附录为上位特性的组合方法，由于攻略是中文版就不再说明效果了。玩家可对照本表在调合中组合出需要的上位特性。武器、防具与道具都有各种合适的特性，玩家调合时可以选择对应优秀的特性。

上位特性	组合方法	
	特性 1	特性 2
量产品	低价	低价 +
大量生产品	低价 +	低价 ++
无价	量产品	大量生产品
高级品	高价	高价 +
稀少的逸品	高价 +	高价 ++
限定价格	高级品 +	稀少的逸品
优秀成果	品质提升	品质提升 +
专家的完成度	品质提升 +	品质提升 ++
超级品质	优秀成果	专家的完成度
强大的破坏力	破坏力增加	破坏力增加 +
强烈的破坏力	破坏力增加 +	破坏力增加 ++
终极的破坏力	强大的破坏力	强烈的破坏力
使用实数给予伤害	威力固定强化	威力固定强化 +
使用实数增加伤害	威力固定强化 +	威力固定强化 ++
使用实数产生大伤害	使用实数给予伤害	使用实数增加伤害
强大的回复量	回复力增加	回复力增加 +
强烈的回复量	回复力增加 +	回复力增加 ++
终极的回复量	强大的回复量	强烈的回复量
药品强化	回复固定强化	回复固定强化 +
药品大强化	回复固定强化 +	回复固定强化 ++
回复固定超强化	药品强化	药品大强化
自信重击	重击	重击 +
必中重击	重击 +	重击 ++
一击必杀	自信重击	必中重击
重视安定度	效果安定	效果安定 +
铁打的效果	效果安定 +	效果安定 ++
期待值大幅提升	重视安定度	铁打的效果
增值	使用次数 +1	使用次数 +2
缩减	使用次数 −1	使用次数 −2
洋溢之力	HP 强化	HP 大增量
满溢之力	HP 大增量	HP 超强化
生命之力	洋溢之力	满溢之力
魔法师的智慧	MP 强化	MP 大增量
大魔法师的智慧	MP 大增量	MP 超强化
众神的智慧	魔法师的智慧	大魔法师的智慧
体力过人	LP 强化	LP 大增量
历久不衰的持久力	LP 大增量	LP 超强化
无限的持久力	体力过人	历久不衰的持久力
HPMP 强化	洋溢之力	魔法师的智慧
HPMP 大增量	满溢之力	大魔法师的智慧
HPMP 超强化	生命之力	众神的智慧
肉体强化	参数 +5%	参数 +6%
引发身体的力量	参数 +6%	参数 +7%
肉体超级进化	肉体强化	引发身体的力量
猛兽之力	攻击强化	攻击加成
破坏之力	攻击加成	攻击超强化
军神之力	猛兽之力	破坏之力
钢铁守备	防御强化	防御加成
宝石守备	防御加成	防御超强化
龙鳞守备	钢铁守备	宝石守备
韦驮天的脚力	敏捷强化	敏捷加成
神速的脚力	敏捷加成	敏捷超强化
光速的脚力	韦驮天的脚力	神速的脚力
攻防强化	攻击强化	防御强化
攻速强化	攻击强化	敏捷强化
防速强化	防御强化	敏捷强化
全能力强化	攻防强化	攻速强化
攻防加成	攻击加成	防御加成
攻速加成	攻击加成	敏捷加成
防速加成	防御加成	敏捷加成
全能力加成	攻防加成	防速加成
全能力超强化	全能力强化	全能力加成
全能之力	全能力加成	全能力超强化
消耗 MP 削减	消耗 MP−10%	消耗 MP−15%
消耗 MP 压缩	消耗 MP−15%	消耗 MP−20%

上位特性	组合方法	
	特性 1	特性 2
消耗 MP 减半	消耗 MP 削减	消耗 MP 压缩
技能强化	技能威力 +5%	技能威力 +7%
节约技能	技能强化	消耗 MP 削减
压缩技能成本	技能加成	消耗 MP 压缩
节省技能	技能超强化	消耗 MP 减半
HP 吸收	伤害回馈	伤害回馈 +
夺取生命力	伤害回馈 +	伤害回馈 ++
吸收魂	HP 吸收	夺取生命力
无怜悯的一击	追击强化	追击强化 +
毫不留情的一击	追击强化 +	追击强化 ++
冷酷无赦的一击	无怜悯的一击	毫不留情的一击
消耗奖励	特性强化	特性强化 +
对多数的效果增大	范围奖励	范围奖励 +
对单体的效果增大	少数奖励	少数奖励 +
最后的一击	一次性使用强化	一次性使用强化 +
强制一次性使用	次数压缩	次数压缩 +
累计加成	次数调整	次数调整 +
音速投掷	高速使用	高速使用 +
强力投掷	力量投掷	力量投掷 +
消耗道具	待机时间强化	待机时间强化 +
次元压杀	用尺寸强化	用尺寸超强化
容易处理	稍轻	轻
容易上手	轻	容易处理

奖杯攻略

白金综述

奖杯总数	45	铜杯	34	银杯	6	金杯	4	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	30 小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

本作的白金难度很低，只要花点心思与同伴交流、构思出配方列表的所有配方，那么通关后剩下的奖杯就所剩无几了。而且由于通关后依然可以触发同伴剧情，所以除了“来自普拉芙妲的挑战书”这一个奖杯有限制以外，其他奖杯的获取都相当自由。前文“通关后的工作”已涵盖了高难度奖杯的获取方法，希望能帮助到各位玩家顺利白金。



奖杯列表

不可思议书的炼金术士 白金
取得条件： 取得其他全部奖杯

不可思议书与我的邂逅 铜杯
取得条件： 与普拉芙妲相遇

人类化作战，失败！？ 铜杯
取得条件： 剧情杯，完成重要事件“普拉芙妲人类化作战！・1”

用相同的视线 银杯
取得条件： 剧情杯，完成重要事件“让普拉芙妲成为人偶・2”

知识大釜 银杯
取得条件： 剧情杯，完成重要事件“赶往睿智之门的深处”

战斗结束 金杯
取得条件： 剧情杯，完成重要事件“回到我们的工房”

来自普拉芙妲的挑战书 金杯
取得条件： 在通关前调合贤者之石，通关后解锁
奖杯说明： 流程里多次提及，“贤者之石”一定要在打最终BOSS前调合出来，不然是不会触发这段剧情的。因为最终BOSS在通关后不会再次刷新，老实在最终BOSS战前留个存档，然后努力提升炼金等级到45级调合出“贤者之石”吧。

全新的自己 铜杯
取得条件： 完成苏菲更换新服装的剧情



舞台上的摩妮卡 铜杯
取得条件： 完成摩妮卡事件“前往演唱会”

可靠的奥斯卡 铜杯
取得条件： 完成奥斯卡事件“朝森林深处迈进”

一刀两断！ 铜杯
取得条件： 剧情杯，完成重要事件“倾听奥斯卡的请求・1”

线索是音乐盒 铜杯
取得条件： 完成柯尔涅莉雅事件“线索是音乐盒”

水边的假期 铜杯
取得条件： 完成蕾昂事件“前去度假”

修好的时钟 铜杯
取得条件： 完成哈罗尔事件“修好的时钟”

声音的主人 铜杯
取得条件： 剧情杯，完成重要事件“调查诡异的小屋・1”

脱下眼镜后 铜杯
取得条件： 完成爱莉婕事件“脱下眼镜后”

意外的特技？ 铜杯
取得条件： 完成霍尔斯特事件“意外的特技？”

与招牌店员漫步街头 铜杯
取得条件： 完成缇丝事件“与招牌店员漫步街头”

微笑的修女 铜杯
取得条件： 完成帕梅拉事件“捐款的用途”

他的目标 金杯
取得条件： 完成罗吉事件“罗吉的梦想・2”
奖杯说明： 以上完成某角色事件相关的奖杯均是同伴的友好度奖杯，虽然流程没有详细提及每一个角色事件，但只要按系统部分提及的要点去触发就可以获取了。

桶——子！ 铜杯
取得条件： 调查工房门前的木桶

一流的演奏家 铜杯
取得条件： 完成苏菲事件“一流的演奏家・2”
奖杯说明： 调查咖啡厅里的钢琴会触发练习事件，每日可练习一次（每日只会计算一次），练习了一定次数后水平会提升。流程里每日过来咖啡厅接委托时顺便练习一下钢琴，那样就不用以后费精力了，练习到最高水平就会获得奖杯。

是真是假 铜杯
取得条件： 在咖啡厅购买传闻

来者不拒！ 铜杯
取得条件： 使委托等级达到最高
奖杯说明： 积极完成委托，并接受霍尔斯特店长的升段特别委托。

转换心情 铜杯
取得条件： 用人偶炼成系统改变普拉芙妲的服装

普拉芙妲小姐很满意 铜杯
取得条件： 用人偶炼成系统使普拉芙妲感到满足

令人开心的礼物 铜杯
取得条件： 送礼后得到回礼

都是好朋友 金杯
取得条件： 所有参战角色的友好度达到100

狼狈不堪的事件 铜杯
取得条件： 在世界地图移动时遇敌

小柯柯，拜托你！ 铜杯
取得条件： 在量贩店登陆物品

接受订做 铜杯
取得条件： 制作武器或防具

顺手的装备 铜杯
取得条件： 强化武器或防具

睡美人 铜杯
取得条件： 在工房的床铺上连续休息3天



储蓄家 铜杯
取得条件： 存款10万
奖杯说明： 前文“通关后的工作”刷钱部分有说明，留待通关后才拿这个奖杯会比较有效率。

干练冒险者 银杯
取得条件： 冒险者等级达到20级

独当一面的炼金术士 银杯
取得条件： 炼金等级达到50级

灵光一闪的达人 金杯
取得条件： 解锁所有调合配方

那个噗嫩噗嫩的家伙 铜杯
取得条件： 剧情杯，初次战斗并获胜

必杀的一击！ 铜杯
取得条件： 在战斗中发动特殊攻击

毁日阳龙 铜杯
取得条件： 击败亚修克

穿月阴龙 铜杯
取得条件： 击败杜拉克

光之化身 铜杯
取得条件： 击败光之元素

异型的豪腕 铜杯
取得条件： 击败纳萨尔斯

生命收割者 银杯
取得条件： 击败魔王
奖杯说明： 从“毁日阳龙”奖杯开始到“生命收割者”均为讨伐传闻强敌的奖杯，详情请参考前文的“传闻强敌”部分。

根绝的炼金术士 银杯
取得条件： 击败流程最终BOSS劳尔德



文 aimerinter 编 苍穹 美编 咕噜

PS4 PS3

生化危机0 HD重制版	Capcom	动作冒险
Resident Evil 0 HD Remaster		美版
2016年1月19日	本地1人	对应年龄：15岁以上
下载版售价为PS4/PS3：19.99美元		无对应周边

《生化危机0》最初计划在任天堂主机N64上发售，后来Capcom调整战略将"《生化》系列"转移到了NGC平台。2002年《生化0》作为独占作品登陆NGC，作为"《生化》系列"历史上最特殊的作品，双人合作、道具遗弃以及无道具箱是它的独特标志，剧情在系列故事线中也是排在最前面的，可以说是一切的开端。此次高清化与2014年的《生化危机 HD重制版》一样，1080p/30帧的画面以及类比摇杆的新操作让新老玩家都能轻松上手，而游戏的超高素质代表了传统《生化》最后的辉煌。

系统介绍

操作

本作相对于原版加入了新的Alternative控制模式，也保留了Original控制模式（即坦克式操作）。推荐使用新的摇杆操作，比较灵活而且自带快速转身效果。

替代模式（Alternative）：对应摇杆的新操作模式，方向键的操作仍然对应Original模式。人物的移动方向随视角的变化而变化，向上、下、左、右推动摇杆时，人物就会在屏幕上朝上、下、左、右的方向移动。轻推摇杆走路，重推摇杆跑步。需要注意的是，在视角切换时假如玩家仍然保持着之前的摇杆方向，角色仍会按着之前的方向前进而不是目前的画面方向。如若想调整只能让角色先停下，然后再推对应的方向。

原始模式（Original）：方向键和摇杆都对应旧操作模式。人物的移动方向不随视角的变化而变化，向上、下、左、右推动摇杆时，人物只会以自身的坐标进行前进、后退、左转、右转的动作。平时移动为走路，跑步需要同时按下跑步键。

按键	PS4	PS3
方向键	移动主角色	移动主角色
左摇杆	移动主角色	移动主角色
右摇杆	移动副角色	移动副角色
△	角色间切换	角色间切换
□	菜单栏	菜单栏
○	取消/（↑+○）奔跑/（↓+○）快速转身/（架构时）上弹	取消/（↑+○）奔跑/（↓+○）快速转身/（架构时）上弹
×	确定/调查/（架构时）攻击	确定/调查/（架构时）攻击
L1	（架构时）切换攻击对象	（架构时）切换攻击对象
R1	武器架构	武器架构
L2	地图	地图
R2	单独行动/两人行动	单独行动/两人行动
OPTION/SELECT	游戏暂停	游戏暂停
触摸板/START	单独行动/两人行动	单独行动/两人行动

注：以上为系统默认的A类型操作，后文也以此操作类型为基准。

难易度

游戏总共有3个难度，分别是Easy、Normal以及Hard，以Normal为基准，各难度区别如下表。

要素	Easy	Normal	Hard
敌人的HP	Normal的0.6倍	—	Normal的1.2倍
敌人的攻击力	Normal的0.6倍	—	Normal的1.2倍
弹药、回复道具、墨盒能入手的个数	比Normal多	—	比Normal少
存档的颜色	蓝	白	红

合作系统

本作特有的Partner Zapping系统，无论是战斗、解谜都需要频繁利用到。两名主角Rebecca和Billy各自的特点如下。

Rebecca Chambers

- HP较少（隐藏数值为150）
- 拥有药草合成技能
- 能使用场景中的贮藏药品并调合
- 能进入较狭窄的场所
- 燃烧瓶投掷速度较快



Billy Coen

- HP较多（隐藏数值为250）
- 武器架构、射击较迅速
- 手枪射击有会心一击
- 能推动重物
- 能用打火机点火



游戏中请尽量使用 Billy 作为主操纵角色用来战斗、解谜等，让 Rebecca 在安全的地方待机，也可以利用双摇杆同时操作两名角色。

只有当两人处在同一房间时才可以按 R2 键切换单独行动 / 两人行动，假如两人分处两个房间，只能按△间在角色间切换。注意切换团队行动状态必须是静止的状态才行，即如果在跑步中按 R2，角色会停下来叫副角色，这样很容易被敌人攻击到，所以请在确保安全的情况下再切换。

两人一起行动时，假如副角色正被敌人攻击，那么即使主角色离开该房间副角色依然会留在房间中被敌人攻击。在进入一个房间后可以让体力较弱的 Rebecca 留在安全的地方（按 R2 键切换至单独行动），用 Billy 到达出口再按 R2 键切换至一同行动后立刻出门，则可将 Rebecca 顺利带到下一房间。

利用角色的待机和再次一起行动也可以省去一些跑路时间，比如两人来到一个房间取东西，让 Rebecca 留在门口，Billy 取得道具后立刻按△键切换回 Rebecca，再按 R2 键切换至一起行动出门，则能节省很多时间。



游戏菜单

按□键即可呼出游戏菜单，在此状态下两位角色不会被攻击。

Partner： 调整副角色的行动。

Map： 游戏地图，取得该地区的地图后可全部显示。平时按 L2 键即可调出地图。

Files： 查看游戏里取得的文档，总共 29 份。

Options： 游戏的选项调整。



搭档（Partner）

游戏的主角色会显示在右侧，左边的副角色菜单可用 L1 键在“行动”和“道具栏”间切换。

副角色的行动分为 Attack（攻击）/ 跟随（Idle），副角色有装备武器的话才会攻击，否则和跟随一样。独自行动（Solo）/ 双人行动（Team）可以在游戏时按 R2 键快速切换。除了在菜单中切换角色（Change）外，也可以用△键快速切换。两个人距离较近时才可以交换道具（Can Exchange）。

地图（Map）

游戏的 5 个舞台（黄道列车→养成所→研究所→工厂→处理厂）共有 5 套地图，收集后地图会全部显示。黄道列车无法返回，养成所和研究所通过天文台连接，研究所和工厂通过缆车连接，工厂和养成所在战胜 BOSS 后通过电梯连接，工厂和处理厂同样通过电梯连接。

灰色房间表示仍没去过的，绿色房间为已经去过的，蓝色房间为目前所在房间；黄色门表示可通过的，红色门为目前锁着的，除了直观显示的梯子和楼梯以外，箭头为升降机；S 表示打字机存档点，红点为武器，蓝点为弹药，绿点为回复道具，黄点为关键道具，橙点为墨盒；红色箭头是 Rebecca,，蓝色箭头是 Billy。



在地图界面 L1/R1 键为放大和缩小地图，只有两种比例尺，L2 键可以呼出菜单选择其他场景的地图，方向键 / 左摇杆选择道具，× 键进入该地区被放置的道具列表，R2 键隐藏外框。

道具栏

两名角色都只有 6 格道具栏，有些武器和道具还会占用 2 个格，在流程中肯定是不够用的，所以要活用放置道具的功能（后文详述）。

Personal 表示两名角色的特殊道具，Rebecca 的是药箱（Medical Kit），Billy 则为打火机（Lighter，流程中需要取得打火机油才能使用）。除此之外此次《HD 版》还加入了换衣箱，在 Personal 菜单按 Switch 就可以切换并选择已解锁的服装进行更换。Equipped 则表示主副角色目前装备的武器。

在物品上按 × 键会出现具体的选项，包括：武器的装备或卸下（Equip）；使用道具（Use）；组合道具（Combine），包括弹药的装填以及 Rebecca 的药草合成；调查道具（Examine），有些道具取得后调查才会拿到真正的关键道具，此外本作的钥匙在拿到后都需要调查才会显示出真名，后文攻略以道具的真名为主；放置道具（Leave），放置后道具会直接扔在地上，可以再次捡起，关于此部分请见后文的“道具放置”说明；交换道具（Exchange），在两人距离较近时才会出现此选项，可将一名角色的某个道具与另一名角色的某个道具互换，或是直接放在另一名角色的空道具格中，交换弹药时，用←/→键调整数量，L2/R2 键则是全部交给 / 全部索要。



道具放置

因为游戏中所有道具都会占用主角本就不富裕的 6 个道具格，所以道具放置是十分必要的。同类弹药只用一个弹药箱所以只占据 1 个格，药草每颗占 1 个格，其他道具基本都占 1 个格。占用两个格的道具 / 武器有：Hunting Gun、Shotgun、Grenade Launcher、Submachine Gun、Rocket Launcher，Hookshot。

每个场景可以放置的物品总数不同，最大为 10 个（场景中原本已存在的物品也算在内）。黄道列车上放置的物品会在到达养成所时转移到第一个场景中。

状态&回复道具

两位主角的 HP 都有 4 种状态（HP 为隐藏数值），此外中毒了还会有 Poison 状态，假若一直不解毒的话 HP 会以 1/ 每秒的速度减少，直至角色的 HP 只剩 1，处于被一击必杀的状态。Fine 和 Caution Yellow 时角色行动为标准，Caution Orange 和 Danger 时角色会捂着肚子，行动变慢。

状态	角色 HP 范围	
Fine	Rebecca	Billy
	150 ~ 130	250 ~ 130
Caution Yellow	Rebecca	Billy
	129 ~ 100	129 ~ 100
Caution Orange	Rebecca	Billy
	99 ~ 40	99 ~ 40
Danger	Rebecca	Billy
	39 ~ 1	39 ~ 1

回复道具分普通药草、合成药草（Rebecca 才能合成）以及急救喷雾剂三种，回复效果以及解毒效果如右表。除此之外，在流程中 Rebecca 还可以获得绿色药剂，这种药剂只有解毒效果。

回复道具	HP 的回复量	解毒效果
绿色药草	50	无
蓝色药草	0	有
合成药草：绿 + 绿	100	无
合成药草：绿 + 绿 + 绿	全回复	无
合成药草：绿 + 红	全回复	无
合成药草：绿 + 蓝	50	有
合成药草：绿 + 绿 + 蓝	100	有
合成药草：绿 + 红 + 蓝	全回复	有
急救喷雾剂	全回复	无

通关奖励&隐藏要素

通关评价

游戏以 Normal 或 Hard 模式通关会出现评价，评价规则及奖励如下表。

通关评价	所需时间	奖励要素
S	3 小时 30 分以内	Rocket Launcher + Submachine Gun
A	3 小时 30 分 ~ 4 小时 59 分	Submachine Gun
B	5 小时 ~ 6 小时 59 分	无
C	7 小时 ~ 8 小时 59 分	无
D	9 小时以上	无

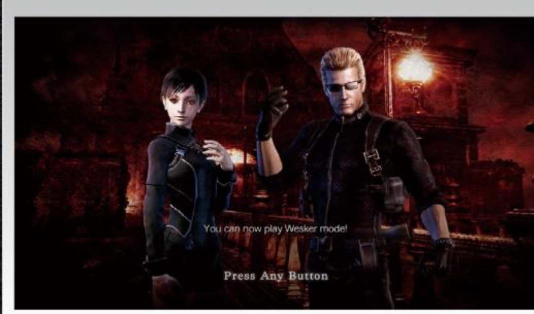
任意难度通关一次解锁水蛭猎人（Leech Hunter）模式和威斯克模式（Wesker Mode）。水蛭猎人需要读取通关存档后选择 Extra，后文会有详细攻略介绍。

威斯克模式

威斯克模式（Wesker Mode）是此次《HD 版》新加入的模式，在游戏标题菜单选 Extras 后就可以看到，难度默认为 Normal，将 Rebecca 的搭档换成了 Wesker，不过 CG 动画中仍然是 Billy。Wesker 的其他能力和 Billy 一样，不过有两个特殊能力。

冲刺（Shadow Dash）：按住○键蓄力然后松开开始冲刺，再次按○键则为停下，冲刺中推摇杆任意方向 + ○键则为变换冲刺方向。

死亡凝视（Death Stare）：用 R1 键架构后原地不动按住□键蓄力然后松开，可从 Wesker 眼部发出激光，总共有 3 段蓄力，蓄的越久威力越大、范围越广。



此模式通关后没有评价系统，不过其他通关 + 水蛭存档所获得的奖励全部可以在这个模式中使用。

特殊服装

前文提到本作的换装直接在菜单栏的衣箱就可以换。Rebecca 的服装分为 Costume 和 T-shirt 两栏，具体参见表格。

日版的 PS3/PS4 数字和实体包含所有 DLC 服装，其他版本需要预购或者购买。除此之外本作还有之前参加官方活动的 T 恤和源源不断推出的与其他厂商联动的 T 恤，在此就不多作说明。

角色	服装
原版服装 Rebecca	S.T.A.R.S 2002、Cowgirl、Leather
原版服装 Billy	Jacket
预购数字版 Rebecca	Cheerleader、Shadow of Fear（T）
预购数字版 Billy	Wolf Force
起源合集 Rebecca	Nurse
起源合集 Billy	Cody
DLC 服装 Rebecca	S.T.A.R.S 1997、Sportswear、N64 Prototype、S.T.A.R.S 1996



流程攻略

下文攻略为一周目完美攻略（难度以 Normal 为准），包括文档的全收集。蓝色字体为文档、绿色字体为武器、红色字体为钥匙和解谜道具。

序

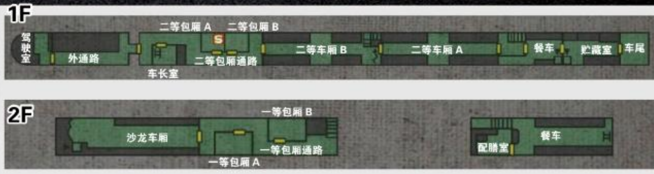
1998 年 5 月开始，位于美国中西部的浣熊市小镇迎来了它走向终点的序曲，市区中开始出现奇怪的袭击人类的事件，有很多市民报告有食人的野兽出没，市警局 R.P.D 开始展开调查。

随着不断的调查报告出炉，位于市郊的 Arklay 山区成为袭击事件高发的危险区域。R.P.D 有限的能力不足以应对，于是专门应对特殊事件的 S.T.A.R.S 部队来到了最前线。



1998 年 7 月 23 日深夜，S.T.A.R.S 的 Bravo 小队乘坐直升机前往 Arklay 山区，可是突如其来的机械故障让整个小队被迫降落在漆黑的森林中。在搜查中，小队发现了一辆翻倒的宪兵车辆，车中的两名宪兵已经惨死，而被押送的罪犯 Billy Coen 却不见踪影。队长 Enrico Marini 下令小队散开寻找这名失踪的重刑犯，队中的菜鸟队员 Rebecca Chambers 在搜索中发现了停在铁道上的高级列车 – 黄道号。为了一探列车内部情况，Rebecca 踏上了一段改变她整个人生的不归之旅。

Chapter 1 黄道列车



1. 进入游戏后自动获得**文档01 Player’s Manual 1+文档02 Court Order for Transportation**。上车的位置是二等车厢A，向左走进入二等车厢B发生剧情后，躲过眼前的丧尸从车厢左侧离开来到二等包厢通路。在二等包厢B可以找到补给、色带以及**文档03 Passenger's Diary**，在旁边的二等包厢A可以找到补给、色带以及**文档04 Investigation Orders**。回到走廊后接着前进，车长室目前进不去，来到尽头后调查尸体可以获得**Dining Car Key**。发生剧情后躲避跳窗而入的丧尸犬，一路回到最开始的二等车厢A。

2. 用刚刚取得的钥匙打开右侧餐车的门，选择Yes将钥匙丢弃（游戏中出现这个提示就代表此道具今后没用了，直接丢掉即可，可以为道具栏腾出空间，后文不再重复说明）。发生剧情后先拾起楼梯口的**文档05 Notice To Survivors**后上楼发生剧情，此时无需恋战，在准备下楼时Billy会替Rebecca解围。两人开始合作并自动获得**文档06 Player’s Manual 2**。此时已经可以在两人之间切换，这里选Billy作为主操作角色，让Rebecca留在车厢内部。Billy从车厢尾部的窗口来到车顶，走到尽头后调查冒火花的电线后发生剧情跌落至列车2层的配膳室。捡起门旁闪光的**Conductor's Key**，这屋子里也有补给。调查房间内的升降机，将钥匙放进去然后选择Yes传送至1层。此时切换回Rebecca下楼到1层，因为之前Billy修好了电路，楼梯旁的门已经能进入了。来到餐车1F，右转尽头取得升降机里的Conductor's Key，这是车长室的钥匙。

3. 一路返回到之前无法进入的车长室，这里可以取得黄道列车的地图、绿草、红草以及**文档07 Note from Conductor**。按下墙上的按钮后从梯子爬上，从沙龙车厢来到一等包厢通路，门口右侧有关键道具**Ice Pick**，进入走廊里的一等包厢A，可以取得**武器Hunting Gun**以及弹药。返回沙龙车厢迎战BOSS。



BOSS战 · Stinger

站在最后面门的左边（对方的毒针穿刺攻击不到），使用猎枪架构朝下等大蝎子靠近对着头部猛轰即可，在Normal和Hard难度下可能还需要手枪。BOSS的攻击方式为钳子挥动、本体冲撞、毒针穿刺以及即死攻击（HP低于100时），杀伤力较大。Rebecca体力较低，打它的时候需要小心。给予BOSS致命一击时，如果与蝎子距离较近的话，它猛挥钳子的垂死挣扎会攻击到玩家。

4. 出门再进门，蝎子的尸体就不见了，在远处的地上可以捡到**Panel Opener**。从梯子爬下回到车长室，在衣柜里可以捡到**Briefcase**。一路返回至餐车，利用升降机将Ice Pick传送给Billy，他就可以用这个道具打开锁着的门了。

5. 下楼同Rebecca汇合，餐车另一侧的门被反锁，利用Panel Opener打开旁边的地道来到贮藏室，消灭2只丧尸犬后在另一侧的门旁可以捡到**Gold Ring**，对其选择组合指令并安到Briefcase上。

6. 出门来到车尾，此时需要双人解谜，一人站在墙上的绳钩枪处，另一人则站在对角的开关处，先拉下开关然后切换至另一个人取下绳钩枪**Hookshot**以及**文档08 Hookshot Operator's Manual**。

7. 二等车厢B门旁有一个打开的窗户，在这里使用Hookshot就可以爬上车顶，再从破掉的洞口跳下来到一等包厢B，消灭丧尸后取得柜子里的**Jewelry Box**，选择调查指令可打开它获得**Silver Ring**，再将其与Briefcase进行组合后公文包就打开了，获得**Blue Keycard**。出门下楼与同伴汇合后继续前进至二等包厢通路，在第一次碰到Billy的地方对着锁着的电子门使用Blue Keycard，发生剧情后进门，穿过外通路后来到驾驶室。自动获得**文档09 Brake Operation Manual**。

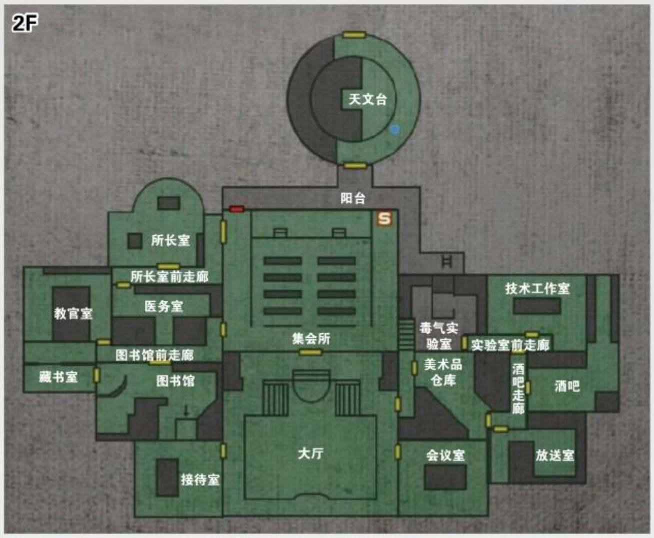
8. 剧情过后需要一人留在驾驶室，另一个人去车尾，此时想看完整剧情的话推荐使用Rebecca，离开之前千万记得拿起驾驶室里的**Magnetic Card**。倒计时3分30秒开始，尽量躲避途中的丧尸不要恋战来到车尾。在取得Hookshot的车尾对操纵盘使用Magnetic Card，需要输入10个数字，使数字之和等于屏幕上显示的数字（有3种可能：36、67、81），比如67=7×9+4×1。输入完毕后自动切换至驾驶室的同伴，同样的解谜方法，不过这次屏幕上不会显示已经输入数字的总和，还是使用A×9+B×1这种算法就可以轻松解开。发生紧急刹车剧情，黄道列车篇结束。

Chapter 2 养成所



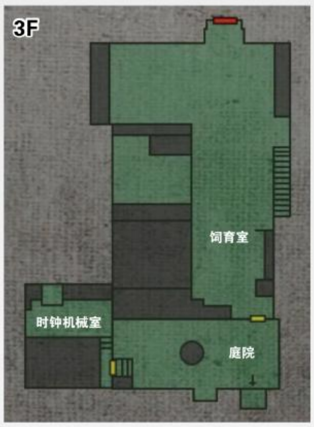






1. 两人来到安布雷拉的干部养成所，之前在列车上放置的道具都会转移到这个隧道。无视复活的丧尸出门进入下水道，从另一侧爬梯子进入养成所。剧情结束后下楼到大厅 1F，这里有道具补给，之后进入东侧的餐厅。厨房目前进不去，从北侧的门来到锅炉房，左侧的通路被蒸汽挡住，从右边走进入储藏室。这个屋子的丧尸挡路，建议消灭掉，在房间深处可以找到**武器 Shotgun**，这把枪的威力和猎枪是一样的，不过装弹量为 7、远胜于猎枪。在货架上还能取得 **Black Statue**。

2. 原路返回 1F 大厅，上楼来到 2F 大厅。进入西侧的接待室，在桌子上可以捡到**文档 10 Notice to All Staff**，在打开的柜子中取得 **Crank Handle**。无视破窗的乌鸦出门来到集会所，在中间靠左的长凳上可以获得**文档 11 Regulations For Trainees**，之后从西南角的门来到图书馆前走廊，穿过走廊中的门进入图书馆，桌子上可以取得养成所的地图。让 Rebecca 站在升降机上待机，用 Billy 将 Crank Handle 安到旁边的装置上，转动把手将她送上至 3F 的时钟机械室（这



个升降机只能用这 1 次）。

3. 躲过屋子的爬虫后出门来到 3F 庭院，这里有大量药草（视难度而定）和乌鸦，进入另一个门来到饲育室，从右边的楼梯下去打开尽头反锁的门回到 2F 大厅，切换回 Billy 与 Rebecca 汇合后进入东侧的美术品仓库。这里有 2 只爬虫，最好消灭然后取得**武器 Grenade Launcher** 以及 **White Statue**。

4. 上楼回到饲育室，选择单独行动模式，用 Billy 调查把手将铁笼摇起，切换至 Rebecca 下去拾起 **Fire Key**。发生剧情后开始 BOSS 战。



BOSS 战 · Centurion

大蜈蚣身长 10 米，主要弱点在头部和腹部。平时 BOSS 在爬行的时候注意躲避，小心它的尾巴也会甩动。当 BOSS 处在 Billy 面前会将身体挺起，此时用霰弹枪架构后朝上打它头是最有利的，不过也要小心对方突然下扑。榴弹枪也是个不错的选择，因为榴弹的攻击力与距离无关。此战不会伤到 Rebecca，不过要注意有隐藏的 3 分钟时限。



5. 战胜蜈蚣后来到 1F 的餐厅，用 Fire Key 打开厨房的门，在一个桌子上可以找到 **Light Fluid**，将其与 Billy 的打火机组合后终于能点火了。返回 2F，在图书馆前走廊尽头用 Fire Key 打开锁着的门来到教官室。用 Billy 推小桌，拐角处从桌子上翻过，打开灯的开关，之后接着将小桌推到鹿头下，爬上桌子后取得 **Iron Needle**。旁边的办公桌上有**文档 12 Assistant Director's Diary**。

6. 来到图书馆，用 Billy 使用打火机点燃油灯，藏书室锁着的门就会打开了，旁边可以获得 **Microfilm A**。进入藏书室，消灭挡路的丧尸后爬到上层，推开书架获得 **Book Of Good**，调查并转动书籍至开口侧确认，获得 **Angel Wings**，将其与 White Statue 组合获得完整的 **Statue of Good**。

7. 在大厅 2F 集会所门口的天秤上使用 Statue of Good，之后按"饲育室→3F 庭院"的顺序回到时钟机械室，对着大钟使用 Iron Needle，将时间调至 08:15（Hour Hand 为时针，Minute Hand 为分针），钟声响起，镜头会切换至两扇被打开的门。返回到大厅 2F 后进入东南角刚刚被打开的会议室，桌子上有**文档 13 A Verse of Poetry**，壁炉上可以捡到 **Microfilm B**。



8. 下楼到大厅 1F，进入西南角的门来到司令室前走廊，这里的厕所里可以捡到些补给，但也会遭遇水蛭丧尸。进入走廊尽头时钟之谜打开的门来到司令室，对着放映机使用 Microfilm A+B 可以拿到**文档 14 Microfilm Image**，同时获得 **MO Disk**。此时养成所开始出现水蛭丧尸，它有个变身过程，可以趁机溜过去。返回 2F 的集会所，在讲台处使用 MO Disk 后提示输入密码，按照之前 Microfilm Image 提供的座位号，让两人分别站在桌前，按下一个按钮后立刻切换至另一个人按下另一个按钮。

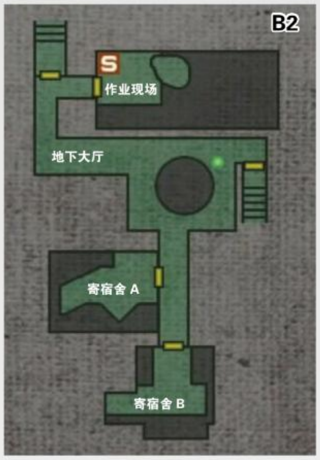


9. 成功输入密码后西北角拦路的两个盔甲就会将剑抬起（同时 1F 大厅的门以及天文台的门也会打开，目前暂时不用去），进入后来到所长室前走廊。右手边的所长室里有一个棋盘之谜，这个屋子也有火焰弹。将屋子内的大棋子摆成桌子上的棋局即可（推错会喷出毒气，中毒后可到所长室对面的医务室找蓝草或绿色药品解毒）。成功后小棋盘机关抽屉打开，拿到 **Book Of Evil** 以及**文档 15 Marcus' Diary 1**，调查 Book Of Evil 并转到侧面后获得 **Black Wing**，与 Black Statue 组合获得完整的 **Statue of Evil**。对面的医务室有本作的特色道具 **Green Chemical**，除了能解毒以外之后的解谜也要用到，记得让 Rebecca 用药箱采集，病床上还有**文档 16 First Investigation Unit Notes**。回到大厅 2F 的天秤处使用 Statue of Evil，画像上升暗道打开，向养成所的 B1 进发。

10. 监控室前走廊有 3 只蜘蛛，交手时尽量避免中毒，进入

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

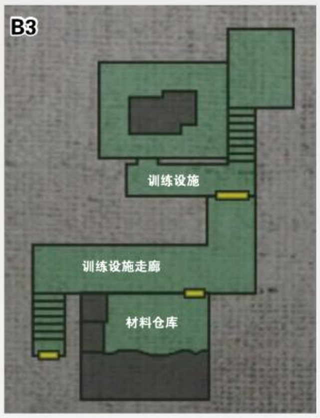




尽头的木门。监视室内有**文档 17 Correctional Institute Inmates List**，还有地下部分的地图。准备妥当后进入旁边的监禁室，调查通风口后 Billy 会把 Rebecca 推上去。到达另一侧的拷问室，在铁门附近可以捡到**文档 18 About the Power Regulator**，根据提示将屋子中的电压调节装置调至 70，解法为从左到右：Up、Up、Down、Up、Up。此时养成所的变异猩猩都被放出来了，发生剧情后需要用 Billy 去营救 Rebecca，有隐藏的 5 分钟时限。一路返回至养成所 1F，从东侧的餐厅进入之前的锅炉房，此时蒸汽已经关上了可以通过，这里有大量的药草。来到 B2 的地下大厅，解决所有变异猩猩后进入走廊尽头东侧的作业现场，成功营救 Rebecca。剧情结束后出门进入不远处拐角的门，来到养成所 B3。

11. 训练设施走廊中有 2 只大蜘蛛，先进入拐角处的门来到材料仓库，躲开正在进食的变异爬虫取得 **Locker Key**。出门后进入前方的铁门来到训练设施，上楼对着屋子角落的铁柜使用 Locker Key，取得 **Duralumin Case**，调查箱子得知密码是 385，输入后取得 **Handgun Parts**，这个组件可与两位角色的任意一把手枪组合获得**武器 Custom Handgun**（射速、威力提高，爆头率翻倍），屋子中也有大量弹药（视难度而定）。

12. 选择一名角色（推荐用 Billy）下楼，另一位在楼上待机。先用 Rebecca 在楼上操纵机械（选择 L），Billy 可以取得硫酸弹。来到另一侧后，接着用楼上的 Rebecca 操纵机械（选择 L），



Billy 走到尽头后按下红色开关，两只猎杀者现身，消灭后闸门方可开启，取得牢笼里的 **Water Key**。与 Rebecca 按原路返回至 B2 的地下大厅，动物之谜的解法是用打火机依次点燃鹿、狼、马、虎、蛇、鹰 6 个雕像。

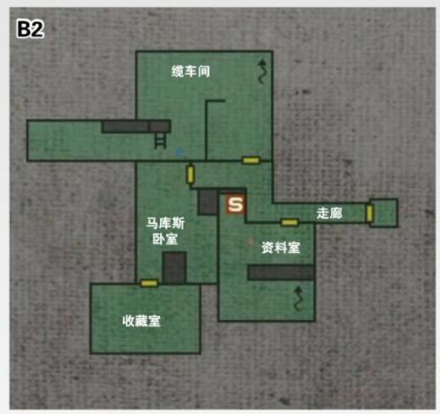
12. 机关门开启后继续前进，在右侧的寄宿舍 A 的壁炉中可以取得 **Unity Tablet**。走廊尽头的寄宿舍 B 门口的餐桌上有**文档 19 Management Trainee's Diary**，务必取得。至此养成所地下部分探索完毕，返回至 2F 的美术品仓库，用 Water Key 打开锁着的门。来到酒吧走廊后进入旁边的门，放送室里有水蛭丧尸，快速跑过它取得架子上的 **Vise Handle**。出门躲过另一个水蛭丧尸来到酒吧，让 Billy 弹钢琴后暗门打开，Rebecca 进入取得暗室中的 **Battery**。门关上后再弹一次钢琴就出来了，出门无视水蛭丧尸进入画面上方的门。

13. 实验室前走廊右侧的屋子是技术工作室，在工作台使用 Vise Handle 可以获得 **Obedience Tablet**。走廊左侧的毒气实验室里只有补给，一旦进去返回时还会碰到水蛭丧尸。一路返回大厅 1F，从南侧的大门出去来到室外，在右侧的电池盒处使用 Battery，升降机运送下一个木箱，将木箱推至断桥上一个石柱下，爬上箱子可以获得 **Discipline Tablet**。现在 3 块石板都集齐了，带上 Hookshot 来到 3F 饲育室进入北边的铁门前往天文台，下梯子后将 3 块石板安上，养成所部分结束。（此时 3F 天文台会降到 2F，通向 2F 的阳台。）



Chapter 3 研究所





1. 走过石桥看到一间礼拜堂，用一名角色（推荐用 Rebecca，不过假如想拿到奖杯 That's Officer Chambers to You 则需要用 Billy）踩住右边亭子左上角的机关，这样礼拜堂的大门就会打开了。礼拜堂右侧可进入单间，整理武器和补给（Easy 和 Normal 难度下有火焰弹），出门后迎来 BOSS 战。



BOSS 战 · Infected Bat

大蝙蝠始终会飞在空中，虽然本作有锁定功能，不过盲目开枪只会浪费弹药。找到广阔的视角后正面对准 BOSS，等它俯冲下来后再按 R1 架构。5 发火焰弹就可以解决这个 BOSS，但是击中它 2 次后它就会召唤出小蝙蝠（这里涉及到奖杯：Winged Spawn of Satan，请先阅读奖杯攻略部分），小蝙蝠攻击力不高并且 HP 极低，不过很容易干扰主角的行动。





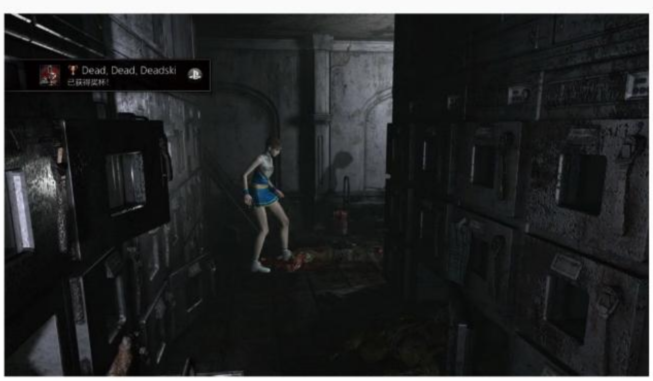
2. 击败 BOSS 后让 Billy 进入礼拜堂，游戏会提示房顶有破洞，此时使用 Hookshot 就能爬上屋顶。从另一侧的梯子爬下，拉下电闸使电梯运作，打开反锁的铁门后叫上 Rebecca 一起坐电梯到研究所 B2。进入走廊左侧的门来到资料室，桌子上可以取得**文档 20 Marcus' Diary 2**，让 Rebecca 在屋子一角处使用 Hookshot（镜头会显示天棚的破洞）来到 B1 的研究准备室，在一个转椅上可以取得**文档 21 Laboratory Manager's Diary**，在有容器的过道躲过水蛭丧尸后取得装置内的 **Leech Capsule**，之后拿到门口的研究所地图后出门。

3. 出门后看到画面下方的按钮，调查后楼下挡路的墙就会升起，道路打通的同时也放出一只水蛭丧尸。顺着走廊继续前进，进入尽头的门，再进入对面的手术室。这个屋子里也有 **Green Chemical**，假如之前在养成所忘记拿或者用掉了可以在此补给，屋子的角落还有**文档 22 Investigator's Report**。出门回到马库斯研究室，这里有两只装死的丧尸，小心不要碰到它俩，桌子上可以取得**文档 23 Leech Growth Records**。在角落的密封罐中取得 **Red Chemical**，根据游戏的提示选 Yes 与 Green Chemical 组合成 Stripping Agent，再将药箱中的 Stripping Agent 与 Leech Capsule 组合就可以获得 **Blue Leech Charm**。

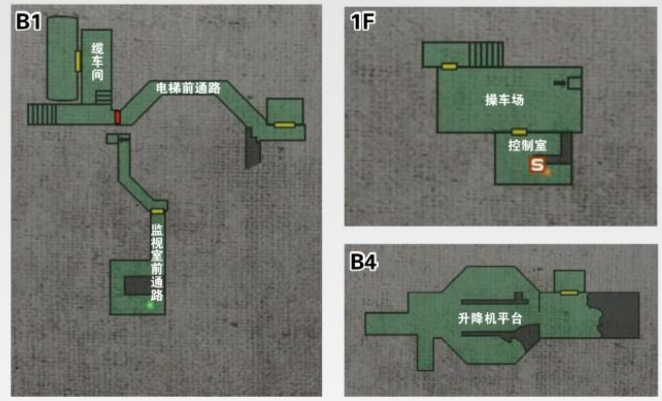
4. 在手术室的门口有个货物升降机，将 Blue Leech Charm 传送下去切换至 Billy 拿到它。出门解决水蛭丧尸后，在尽头使用 Blue Leech Charm 来到马库斯卧室。在一个骷髅模型旁边调查获得 **Input Reg. Coil** 以及**文档 24 Old Photograph**。之后进入旁边的收藏室，取得雕像上的 **Green Leech Charm**。回到资料室将 Green Leech Charm 传送给 Rebecca，拿取后就可以用它打开手术室南侧的停尸房。

5. 停尸房的深处有个药品车，旁边有 **Sterilizing Agent**。回到马库斯研究室，在毒气室外面的装置上使用 Sterilizing Agent。毒气消失后进入快速拿取 **Breeding Rm. Key**，无视醒来的丧尸们出门到走廊，用钥匙进入对面的饲育室。

6. 这里有两只猎杀者，以 Rebecca 的体力被攻击到必定没什么好下场，建议换强力武器尽快解决掉。一堆小笼子旁边有**文档 25 B.O.W. Report**，在角落的铁笼里可以捡到 **Dial**。之后返回手术室将 Dial 传送给 Billy。Billy 拿到后出门在走廊打不开的铁门那里使用 Dial，密码为 4863。缆车间里有一个电闸，拉下后切换至 Rebecca，从手术室出来经过马库斯研究室再出门，进入走廊旁边的门来到缆车间，下梯子与 Billy 汇合。在地上可以捡到 **Output Reg. Coil**，在房间的东北角再次使用 Hookshot 来到控制室，此时就可以永久扔掉 Hookshot 了。将 Input Reg. Coil 和 Output Reg. Coil 都安到控制台上后电力恢复，打开反锁的门下楼，将强力武器和补给（尤其是 Magnum 的子弹）交给 Rebecca，要登上缆车时发生剧情，Billy 暂时离队。Rebecca 从梯子爬上返回控制室，将地上的 Output Reg. Coil 捡起重新装上，电力再次恢复。进入缆车在一个军人的尸体上取得强力**武器 Magnum**，拉下电闸缆车开动，研究所篇结束。



Chapter 4 工厂



1. 下车后所处位置为工厂 B1，捡起两颗绿草后上楼梯进入右边的门，来到 1F 的操车场（熟悉的 2 代场景）。坐升降梯到下层 B1，进门来到监视室前通路，在尽头取得 **Up Key**，回去时会出现两只猎杀者，第一只会先嘶吼一下，这是躲过它的时机，第二只则会直接挡住去路。坐升降机上去进入另外一个门，依然是 2 代熟悉的场景——控制室，这里有补给以及工厂的地图。在控制台使用 Up Key，升降机平台就升上来了。出门调查平台上的控制板来到工厂 B4。

2. 走到西侧的电梯门口发生剧情，之后捡起地上的 **Elevator Key**。准备好武器和补给后，到场景东侧的电梯，对着闪光的按钮使用钥匙，发生剧情后 BOSS 战开始。

BOSS 战 · Proto Tyrant 1

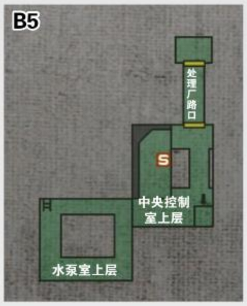
虽然加入了新的摇杆操作，不过由于视角有限，离远了依然很容易被暴君的冲刺攻击伤害到。建议战前就换上 Magnum，剧情结束后立刻给它一发。Magnum 打暴君一定会出现硬直，它会蹲下一点然后再次站起，一直保持在它的正面，打一枪等它重新站起后再次架构，找好节奏可以直接连死。需要注意的是 Magnum 装弹量是 8 发，无论什么难度都无法在一个弹夹内将它击败，所以打完第 8 枪时应立刻到菜单里上弹。被暴君攻击到后也请果断补血，Rebecca 扛不住几下它的攻击。

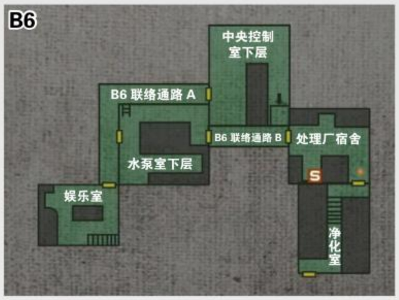


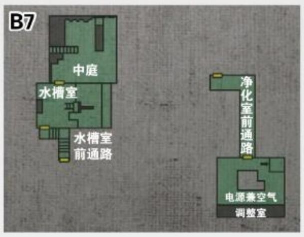


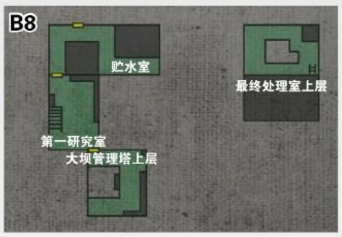
3. 暂时击败暴君后电梯也到了。进去后目前处在 LV.3；LV.1 是返回养成所火车撞毁的隧道；建议先回到 LV.2、即工厂 B1 的电梯前通路，门口有 Magnum 的子弹，再往前走有猎杀者，里面还有红草 + 绿草，打开反锁的门可以回到之前刚下缆车的地方；乘坐电梯选择 LV.4 来到处理厂，工厂篇结束。

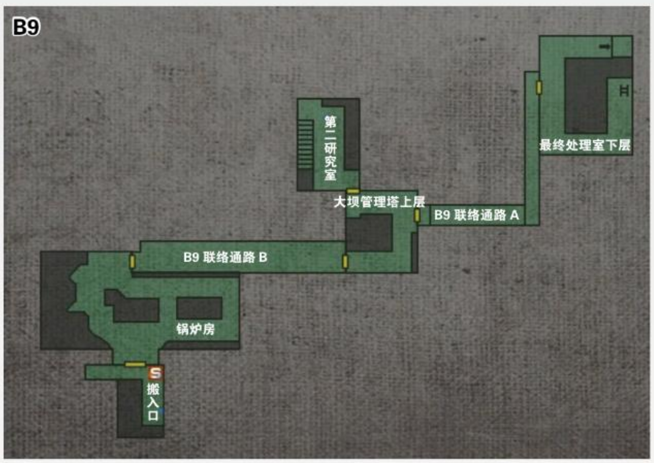
Chapter 5 处理厂











1. 剧情结束后，先要恢复处理厂的电力才行。目前所处楼层为处理厂B5，过桥来到中央控制室，按下图顺序调查几个红灯后电力恢复。坐升降机到B6，走个U字弯躲避丧尸捡起红草+绿草后立刻出门。

2. 在B6联络通路A里有水蛭丧尸，快速跑过进入走廊尽头的门。娱乐室里有处理厂的地图，下楼来到B7的中庭，进门路过水槽室，出门下楼来到B8的贮水室找到Billy。剧情结束后返回B7的水槽室，这里需要双人合作推箱子解谜，Rebecca在上面操纵机关，Billy到下面推箱子，步骤如下：

①将灰色的铁箱往右推至如图1，然后让Billy站在上面；切换至Rebecca操纵闸门向右转（Rot.R）。

②Billy将铁箱推至如图2。

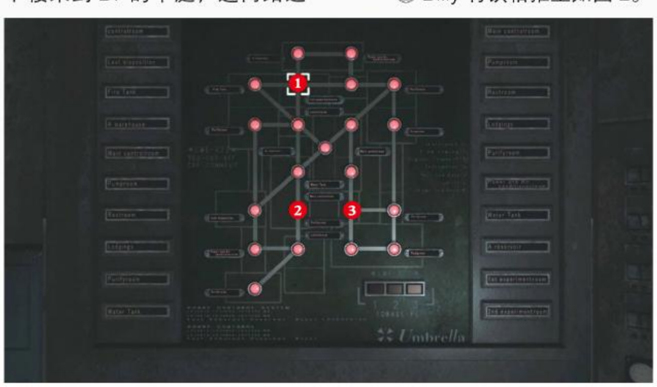


图1



图4



图2



图5



图3



③Billy将左边的木箱推至如图3，然后站在中间的木箱旁待机；Rebecca操纵闸门向左转（Rot.L）。

④Billy将中间的木箱推至如图4；Rebecca操纵闸门向右转（Rot.R）。

⑤Billy将两个木箱推至屏幕下方，如图5与已经在那里的木箱排成一排，之后从梯子爬到上层；Rebecca操纵闸门向水槽注水（Fill/Drain）。解谜完成，经过木箱子桥来到对面取得**Handle**。

3. 上楼回到B6的联络通路A，迅速跑到走廊中的门使用Handle进入水泵室下层，左转爬梯子来到B5的水泵室上层，用Rebecca取得**Red Chemical**，在一个角落里还能捡到**文档26 Investigator's Report 2**，这里也有绿草。回到下层解决挡路的丧尸后，出门经过B6联络通路B（注意有2只猎杀者）来到处理厂宿舍。这里有大量的补给，一个下铺还有**文档27 About Battery Fluid**。从旁边的门来到净化室，下楼进门到达B7的净化室前通路，这里有一定几率会出现大青蛙。走过铁桥来到电源兼空气调整室，先右拐在前方可以捡到**文档28 Treatment Plant Manager's Diary**，坐东北角的升降机到B9的最终处理室下层，整理装备准备迎战BOSS。

BOSS战 · Proto Tyrant 2

再度与暴君交手，推荐用Billy打，Rebecca可以给她一把武器辅助，不过说实话她挺碍事，还会破坏Billy的节奏。假若不想拿用Rebecca击败全BOSS的奖杯，这里可以直接用Billy单独上阵。打法和第一次没太大区别，用Magnum或Shotgun持续输出。由于场地狭窄就不要和BOSS兜圈子了，即使被攻击也要继续正面和它打。与BOSS单挑还可以



采用"道具放置大法"，即先扔一个道具在地上，当暴君出现下蹲的准备动作时调查，利用捡道具的无敌时间回避攻击，这样就可以轻松无伤躲过了。

4. 胜利后按下按钮，从梯子爬上来到B8的最终处理室上层，捡起**Motherboard**。下梯子让Billy留在这里，操纵Rebecca坐升降机回到B7的电源兼空气调整室，在房间西侧的装置上使用Motherboard，传送过来一个运货箱，由Rebecca钻进去。传送至B8的水坝管理塔上层，下来后往前走一段可以捡到硫酸弹，调查屋子内的控制台，令水位下降会出现新的通路。出门在第一研究室有一只爬虫，杀死它后在房间内取得**Blue Medical**，和之前拿到的Red Medical合成**Sulfuric Acid**，再与旁边电脑桌上的**Industrial Water**组合，获得**Battery Fluid**，最后下楼到

B# 的第二研究室待机，切换至 Billy 从铁门出去，趁到 2 楼继草坪从旁边的梯子下去，穿过水栓下降的大梁（Billy 联络通路 A，这里一定会出现一只大青蛙）来到大型管理塔下层，打开右边的门与 Rebecca 汇合。

5. 楼梯旁箱子上方有 **Empty Battery**，两人汇合后 Billy 就可以托 Rebecca 上去拿这个道具了，再与药箱里的 Battery Fluid 组合获得 **Hi-Power Battery**。发生剧情后来到要来爬虫再上楼，打开 Blue Medical 箱子旁边反锁的门回到贮水室，经过“水槽室前通路→水槽室”来到有叉车的中庭，让 Billy 爬上叉车的笼子，然后用 Rebecca 将电池安装好并操纵叉车，让 Billy 能够拿到 **Keycard**。

6. 一路回到大型管理塔下层，解决几个丧尸后用 Keycard 打开西南角的门。Billy 联络通路 B 的另一头有 Magnum 的子弹。整理好准备进入锅炉房迎战 BOSS。



BOSS 战 · Queen Leech 1

此战务必速战速决，假如之前有组合燃烧瓶的话会派上很大用场。用 Billy 做肉盾，同时活用右摇杆调整 Rebecca 的位置。水蛭女王没什么死角，在 HP 削减一半后背后还会伸出触手，即使绕到它身后也会被攻击到。与 BOSS 保持中距离算是较理想的位置，至少不要被它抱在怀中，左手两连抽不太好躲，右手的攻击看准时机容易躲开。背后出现触手后战法没什么区别，假如 Rebecca 不小心被它抱在怀里务必尽快替其解围。整个场地是个“日”字型，位置不好要及时调整。不过也还是要为下一战留一些弹药。

7. 战胜 BOSS 后可以取得 **Shaft Key L**（金色的）和 **Shaft Key R**（银色的），操纵两人在钥匙插口站好一起使用。来到搬入口，这里有草药和弹药补给，以及最后的存档点。准备好后两人登上电梯迎接最终决战！

BOSS 战 · Queen Leech 2

最终 BOSS 战分两个阶段，时限 5 分钟。第一阶段让两位角色站在 BOSS 的两侧，玩家操纵 Rebecca 让 Billy 不动即可。BOSS 的攻击分为尾巴攻击、喷毒液、正面攻击，当两名角色 HP 低于一定程度时还会发动即死攻击。相对来说尾巴攻击伤害较小，所以让 Rebecca 站在它的后方或侧方比较合理。此时不要吝啬弹药了，火焰弹、硫酸弹甚至燃烧瓶对它都是有特效的，所以让 Rebecca 用 Grenade Launcher，Billy 用 Magnum 即可。出现剧情后自动获得**文档 29 Gate Operation Manual**（到此总共 29 份文档收集完毕）。



战斗进入第二阶段，操纵角色强制为 Billy，要保护 Rebecca 去开 4 个阀门（顺序为西南、西北、西、东南）。这个时候 Billy 的武器可以换成 Shotgun 或者 Custom Handgun，以防万一给 Rebecca 留些强力回复道具。开始后 Rebecca 就会去开就近的西南阀门，此时要用 Billy 将 BOSS 吸引至东南，并不用连续开枪，只要保证 BOSS 一直被 Billy 吸引就可以。Rebecca 每开一个阀门，BOSS 都会将注意力转移至她，此时再开枪攻击它一下再次吸引注意力。当 Rebecca 顺利到达西阀门后，Billy 就可以将 BOSS 引至已经打开的西南阀门了。此时只要和 BOSS 周旋等待 Rebecca 开启后 3 个阀门即可。战胜 BOSS 后故事模式的流程就全部结束。

尾声

因为天棚的打开，天性怕光的水蛭女王被阳光赶到了阴影处，而 Rebecca 在角落发现了一把沙漠之鹰，用它来解决水蛭女王再正确不过。接到手枪的 Billy 对水蛭女王射出了最后的一发子弹，伴随着强烈的旋转这颗子弹贯穿了水蛭女王的身体，它嘶吼着掉进了深坑中。

随着倒计时的结束，马库斯一生的梦想和复仇也灰飞烟灭了。经历了噩梦般一晚的 Billy 和 Rebecca 顺利逃到了远处的一个山坡上，旭日已经升起，新的一天到来。Billy 解脱般地将手铐摘下并扔出，筋疲力尽地瘫坐在地上。而 Rebecca 则看到了之前 Enrico 队长和她提过的 Arklay 山区的神秘洋馆，目光坚毅的她准备同 Bravo 小队的其他队友在那里汇合。是时候分道扬镳了，Rebecca 趁 Billy 不备将他的狗牌摘下，因为对于军人来说，狗牌被别人拿走即代表了死亡，知道事情真相的 Rebecca 可以尽微薄之力协助 Billy 今后的逃亡而做出一份官方死亡证明报告。

不知道该怎么告别的 Rebecca 敬了一个军礼，而 Billy 也庄严地作出了他身为军人最后的一次军礼以回应。Rebecca 离开了，身后的 Billy 对着她伸出了大拇指，感激以及敬佩之情难以言表。而 Rebecca 则会踏入一个新的恐怖地狱……

水蛭猎人模式

玩法说明

在通关一次后就会解锁，本模式的难度和通关存档的难度保持一致，而完成模式所获得的奖励也只能在对应的通关存档（或威斯克模式）中使用。

水蛭猎人模式的目的是在养成所里尽可能地回收水蛭模型（以下简称水蛭）。场景中有两种颜色的水蛭：绿水蛭、蓝水蛭各 50 个，总共 100 个。绿水蛭由 Rebecca 收集，蓝水蛭由 Billy 收集。每 1～10 个水蛭占 1 个道具格，比如收集了 12 个绿水蛭，那么 Rebecca 的道具栏就会被 10+2 的水蛭占据 2 个道具格。水蛭不可以作为道具放置在地上，一旦拿到就会一直在道具栏里。



Rebecca 和 Billy 的初期装备都是：手枪（15 发子弹），手枪子弹 ×200，急救喷雾剂。本模式中水蛭的位置以及道具、弹药、枪械的分布在 5 种配置中随机生成，而敌人的配置则是固定的。养成所分 B1、B2、B3，1F、2F 和 3F 六层。除了 1F 的厨房、2F 的教官室需要 Fire Key 进入以及 2F 集会所西北角的小门需要先从阳台那边开锁以外，所长室、3F 庭院、时钟机械室不能进入，其他房间可随意进入。



完成评价及奖励

任一角色死亡游戏便宣告结束且不计算评价，收集一定水蛭后从 1F 大厅的大门出去则算完成游戏，具体评价和奖励如下。



收集水蛭总个数	评价	奖励
100	A	故事模式中所有武器变成无限弹
90～99	B	Magnum Revolver
60～89	C	Hunting Gun（无限弹）
30～59	D	Handgun（无限弹）
0～29	E	Submachine Gun 弹夹

敌人配置

游戏中最开始有105个敌人，各种类总数配置如下。

敌人的种类	总数
丧尸	41
正在爬的丧尸	1
趴在地上不动的丧尸	11
水蛭丧尸	5
乌鸦	4
爬虫	8
蜘蛛	8
猩猩	4
猎杀者	23

在水蛭收集总数达到 90 个后，在以下 7 个场景中还会出现新的敌人。

出现场所	敌人的种类
2F-阳台	丧尸×4
2F-图书馆前走廊	丧尸×3
1F-厨房	丧尸×2
2F-所长室前走廊	丧尸×
B1-监控室	丧尸×4
B2-地下大厅	丧尸×5
B3-材料仓库	爬虫×1

敌人、道具、水蛭的分布

前文提到，水蛭猎人总共有 5 种配置，配置可以从初始大厅 1F 的药草颜色和水蛭模型来判断。道具和武器有 2 种配置：绿＋绿为①，Submachine Gun＋Grenade Launcher Acid 作为强力武器出现；绿＋蓝为②，Magnum＋Grenade Launcher Flame 作为强力武器出现。水蛭的配置则有3种，分别是：蓝蓝绿为 A，绿绿蓝为 B，绿绿绿为 C。而最终配置则为以上道具和水蛭模型的组合，即：①A、①B、②A、②B、②C。下表列出 5 种配置情况下的具体道具、水蛭和敌人的分布，方便玩家攻克难关。

配置①A

1F				
房间名称	道具×数量	怪物种类×数量	蓝	绿
大厅	绿草×2	—	2	1
司令室前走廊	—	水蛭丧尸×1	0	0
司令室	绿草×2、蓝草×1	—	0	0
厕所	手枪子弹×30、冲锋枪弹夹×50%	水蛭丧尸×1	0	0
餐厅	小刀	丧尸×3	0	2
厨房		丧尸×2（水蛭 90 个后出现）	3	4
锅炉房	—	地上的丧尸×2	1	2
储藏室	绿草×1	猎杀者×4	0	2
2F				
房间名称	道具×数量	怪物种类×数量	蓝	绿
大厅	—	—	1	1
接待室	自带 15 发子弹的手枪	乌鸦×4	0	2
图书馆前走廊	—	猎杀者×3、丧尸×3（水蛭 90 个后出现）	4	4
图书馆	—	丧尸×2	2	3
藏书室	手枪子弹×30	丧尸×2、地上的丧尸×1	0	3
教官室	—	地上的丧尸×4	4	0
所长室前走廊	—	猎杀者×3、丧尸×3（水蛭 90 个后出现）	3	2
医务室	自带 8 发子弹的改造手枪	丧尸×4	1	0
集会所	小刀	—	2	2
阳台	—	丧尸×4、丧尸×4（水蛭 90 个后出现）	3	3
毒气实验室	自带 2 发榴弹的榴弹发射器	猎杀者×2	2	0
实验室前走廊	—	水蛭丧尸×1	0	0
技术工作室	—	丧尸×4、地上的丧尸×1	2	2
美术品仓库	—	爬虫×2	1	2
酒吧走廊	—	水蛭丧尸×1	0	0
酒吧	红绿合成草药	地上的丧尸×3	0	3
放送室	—	水蛭丧尸×1	0	0
会议室	—	丧尸×5	3	1
3F				
房间名称	道具×数量	怪物种类×数量	蓝	绿
饲育室	火焰弹×1	爬虫×4	3	0
天文台	—	丧尸×3、地上的丧尸×1	4	0
B1				
房间名称	道具×数量	怪物种类×数量	蓝	绿
隧道	—	猎杀者×5	0	1
下水道	自带 6 发弹药的霰弹枪、霰弹×14	—	0	0
监控室前走廊	—	蜘蛛×5	2	2
监控室	—	丧尸×4、丧尸×4（水蛭 90 个后出现）	0	0
监视室	—	猩猩×2	0	0
监禁室	满弹夹的冲锋枪	猩猩×2	1	0
拷问室	自带 7 发弹药的霰弹枪、霰弹×14、绿草×1	猎杀者×4	0	2
B2				
房间名称	道具×数量	怪物种类×数量	蓝	绿
地下大厅	急救喷雾剂	猎杀者×2、丧尸×5（水蛭 90 个后出现）	0	0
作业现场	—	丧尸×3	0	3
寄宿舍 A	红草×2、自带 30 发硫酸弹的榴弹发射器	丧尸×3	3	0
寄宿舍 B	绿草×1、蓝草×1	丧尸×4	0	2
B3				
房间名称	道具×数量	怪物种类×数量	蓝	绿
训练设施走廊	—	蜘蛛×3	0	0
训练设施	—	—	1	0
材料仓库	绿草×1、Fire Key	爬虫×2、爬虫×1（水蛭 90 个后出现）	2	1

配置①B

1F				
房间名称	道具×数量	怪物种类×数量	蓝	绿
大厅	绿草×2	—	1	2
司令室前走廊	—	水蛭丧尸×1	0	0
司令室	绿草×2、蓝草×1	—	0	0
厕所	手枪子弹×30、冲锋枪弹夹×50%	水蛭丧尸×1	0	0
餐厅	小刀	丧尸×3	2	
厨房	—	丧尸×2（水蛭 90 个后出现）	4	3
锅炉房	—	地上的丧尸×2	2	1
储藏室	绿草×1	猎杀者×4	2	
2F				
房间名称	道具×数量	怪物种类×数量	蓝	绿
大厅	—	—	1	1
接待室	自带 15 发子弹的手枪	乌鸦×4	2	0
图书馆前走廊	—	猎杀者×3，丧尸×3（水蛭 90 个后出现）	4	4
图书馆	—	丧尸×2	3	2
藏书室	手枪子弹×30	丧尸×2、地上的丧尸×1	3	0
教官室	—	地上的丧尸×4	0	4

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
所长室前走廊	—	猎杀者 ×3、丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	3	2
医务室	自带 8 发子弹的改造手枪	丧尸 ×4	0	1
集会所	小刀	—	2	2
阳台	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	3	3
毒气实验室	自带 2 发榴弹的榴弹发射器	猎杀者 ×2	0	2
实验室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
技术工作室	—	丧尸 ×4、地上的丧尸 ×1	2	2
美术品仓库	—	爬虫 ×2	2	1
酒吧走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
酒吧	红绿合成草药	地上的丧尸 ×3	3	0
放送室	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
会议室	—	丧尸 ×5	2	2

3F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
饲育室	火焰弹 ×1	爬虫 ×4	0	3
天文台	—	丧尸 ×3、地上的丧尸 ×1	0	4

B1

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
隧道	—	猎杀者 ×5	1	0
下水道	自带 6 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14	—	0	0
监控室前走廊	—	蜘蛛 ×5	2	2
监控室	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	0	0
监视室	—	猩猩 ×2	0	0
监禁室	满弹夹的冲锋枪	猩猩 ×2	0	2
拷问室	自带 7 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14、绿草 ×1	猎杀者 ×4	2	0

B2

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
地下大厅	急救喷雾剂	猎杀者 ×2、丧尸 ×5（水蛭 90 个后出现）	0	0
作业现场	—	丧尸 ×3	3	0
寄宿舍 A	红草 ×2、自带 30 发硫酸弹的榴弹发射器	丧尸 ×3	0	3
寄宿舍 B	绿草 ×1、蓝草 ×1	丧尸 ×4	1	1

B3

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
训练设施走廊	—	蜘蛛 ×3	0	0
训练设施	—	—	0	1
材料仓库	绿草 ×1、Fire Key	爬虫 ×2、爬虫 ×1（水蛭 90 个后出现）	0	2

配置②A

1F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	绿草 ×1、蓝草 ×1	—	2	1
司令室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
司令室	绿草 ×1、红草 ×1、蓝草 ×1	—	0	0
厕所	手枪子弹 ×30、霰弹 ×14	水蛭丧尸 ×1	0	0
餐厅	小刀	丧尸 ×3	0	2
厨房	—	丧尸 ×2（水蛭 90 个后出现）	3	4
锅炉房	—	地上的丧尸 ×2	1	2
储藏室	绿草 ×1	猎杀者 ×4	0	2

2F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	—	—	1	1
接待室	自带 15 发子弹的手枪	乌鸦 ×4	0	2
图书馆前走廊	—	猎杀者 ×3，丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	4	4
图书馆	—	丧尸 ×2	2	3
藏书室	手枪子弹 ×30	丧尸 ×2、地上的丧尸 ×1	0	3
教官室	—	地上的丧尸 ×4	4	0
所长室前走廊	—	猎杀者 ×3、丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	3	2
医务室	自带 8 发子弹的改装手枪、急救喷雾剂	丧尸 ×4	1	0
集会所	小刀	—	2	2
阳台	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	3	3
毒气实验室	自带 1 发榴弹的榴弹发射器	猎杀者 ×2	2	0
实验室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
技术工作室	—	丧尸 ×4、地上的丧尸 ×1	2	2
美术品仓库	—	爬虫 ×2	1	2
酒吧走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
酒吧	红绿合成草药	地上的丧尸 ×3	0	3
放送室	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
会议室	—	丧尸 ×5	3	1

3F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
饲育室	沙鹰子弹 ×1	爬虫 ×4	3	0
天文台	绿草 ×1	丧尸 ×3、地上的丧尸 ×1	4	0

B1

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
隧道	Fire Key、绿草 ×1	猎杀者 ×5	0	1
下水道	自带 6 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14	—	0	0
监控室前走廊	—	蜘蛛 ×5	2	2
监控室	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	0	0
监视室	自带 8 发子弹的沙鹰、沙鹰子弹 ×4	猩猩 ×2	0	0
监禁室	—	猩猩 ×2	1	0
拷问室	自带 7 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14、绿草 ×1	猎杀者 ×4	0	2

B2

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
地下大厅	绿草 ×1	猎杀者 ×2、丧尸 ×5（水蛭 90 个后出现）	0	0
作业现场	—	丧尸 ×3	0	3
寄宿舍 A	绿草 ×1、红草 ×1、自带 30 发燃烧弹的榴弹发射器	丧尸 ×3	3	0
寄宿舍 B	绿草 ×2	丧尸 ×4	0	2

B3

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
训练设施走廊	—	蜘蛛 ×3	0	0
训练设施	—	无	1	0
材料仓库	绿草 ×1	爬虫 ×2、爬虫 ×1（水蛭 90 个后出现）	2	1

配置②B

1F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	绿草 ×1、蓝草 ×1	—	1	2
司令室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
司令室	绿草 ×1、红草 ×1、蓝草 ×1	—	0	0
厕所	手枪子弹 ×30、霰弹 ×14	水蛭丧尸 ×1	0	0
餐厅	小刀	丧尸 ×3	1	1
厨房	—	丧尸 ×2（水蛭 90 个后出现）	4	3
锅炉房	—	地上的丧尸 ×2	2	1
储藏室	绿草 ×1	猎杀者 ×4	2	1

2F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	—	—	1	1
接待室	自带 15 发子弹的手枪	乌鸦 ×4	2	0
图书馆前走廊	—	猎杀者 ×3、丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	4	4
图书馆	—	丧尸 ×2	3	2
藏书室	手枪子弹 ×30	丧尸 ×2、地上的丧尸 ×1	3	0
教官室	—	地上的丧尸 ×4	0	4
所长室前走廊	—	猎杀者 ×3、丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	3	2
医务室	自带 8 发子弹的改装手枪、急救喷雾剂	丧尸 ×4	0	1
集会所	小刀	—	2	2
阳台	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	3	3
毒气实验室	自带 1 发榴弹的榴弹发射器	猎杀者 ×2	0	2
实验室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
技术工作室	—	丧尸 ×4、地上的丧尸 ×1	2	2
美术品仓库	—	爬虫 ×2	2	1
酒吧走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
酒吧	红绿合成草药	地上的丧尸 ×3	3	0
放送室	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
会议室	—	丧尸 ×5	2	2



3F				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
饲育室	沙鹰子弹 ×1	爬虫 ×4		3
天文台	绿草 ×1	丧尸 ×3、地上的丧尸 ×1		4
B1				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
隧道	Fire Key、绿草 ×1	猎杀者 ×5	1	0
下水道	自带 6 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14	—	0	0
监控室前走廊	—	蜘蛛 ×5	2	2
监控室	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	0	0
监视室	自带 8 发子弹的沙鹰、沙鹰子弹 ×4	猩猩 ×2	0	0
监禁室	—	猩猩 ×2	0	1
拷问室	自带 7 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14、绿草 ×1	猎杀者 ×4	2	0
B2				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
地下大厅	绿草 ×1	猎杀者 ×2、丧尸 ×5（水蛭 90 个后出现）	0	0
作业现场	—	丧尸 ×3	3	0
寄宿舍 A	绿草 ×1、红草 ×1、自带 30 发燃烧弹的榴弹发射器	丧尸 ×3	0	3
寄宿舍 B	绿草 ×2	丧尸 ×4	2	0
B3				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
训练设施走廊	—	蜘蛛 ×3	0	0
训练设施	—	—	0	1
材料仓库	绿草 ×1	爬虫 ×2、爬虫 ×1（水蛭 90 个后出现）	0	2

配置②C

1F				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	绿草 ×1、蓝草 ×1	—	0	3
司令室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
司令室	绿草 ×1、红草 ×1、蓝草 ×1	—	0	0
厕所	手枪子弹 ×30、霰弹 ×14	水蛭丧尸 ×1	0	0
餐厅	小刀	丧尸 ×3	2	1
厨房	—	丧尸 ×2（水蛭 90 个后出现）	4	3
锅炉房	—	地上的丧尸 ×2	2	1
储藏室	绿草 ×1	猎杀者 ×4	2	1
2F				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	—	—	2	1
接待室	自带 15 发子弹的手枪	乌鸦 ×4	2	0
图书馆前走廊	—	猎杀者 ×3、丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	3	3
图书馆	—	丧尸 ×2	3	2
藏书室	手枪子弹 ×30	丧尸 ×2、地上的丧尸 ×1	2	0
教官室	—	地上的丧尸 ×4	0	4
所长室前走廊	—	猎杀者 ×3、丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	3	1
医务室	自带 8 发子弹的改装手枪、急救喷雾剂	丧尸 ×4	0	1
集会所	小刀	—	2	2
阳台	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	3	3
毒气实验室	自带 1 发榴弹的榴弹发射器	猎杀者 ×2	0	0
实验室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
技术工作室	—	丧尸 ×4、地上的丧尸 ×1	2	1
美术品仓库	—	爬虫 ×2	2	0
酒吧走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
酒吧	红绿合成草药	地上的丧尸 ×3	4	0
放送室	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
会议室	—	丧尸 ×5	1	2
3F				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
饲育室	沙鹰子弹 ×1	爬虫 ×4	0	5
天文台	绿草 ×1	丧尸 ×3、地上的丧尸 ×1	0	5
B1				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
隧道	Fire Key、绿草 ×1	猎杀者 ×5	1	1
下水道	自带 6 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14	—	0	0
监控室前走廊	—	蜘蛛 ×5	2	2
监控室	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	0	0
监视室	自带 8 发子弹的沙鹰、沙鹰子弹 ×4	猩猩 ×2	0	0
监禁室	—	猩猩 ×2	0	2
拷问室	自带 7 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14、绿草 ×1	猎杀者 ×4	2	0
B2				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
地下大厅	绿草 ×1	猎杀者 ×2、丧尸 ×5（水蛭 90 个后出现）	0	0
作业现场	—	丧尸 ×3	3	0
寄宿舍 A	绿草 ×1、红草 ×1、自带 30 发燃烧弹的榴弹发射器	丧尸 ×3	1	2
寄宿舍 B	绿草 ×2	丧尸 ×4	2	0
B3				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
训练设施走廊	—	蜘蛛 ×3	0	0
训练设施	—	—	0	1
材料仓库	绿草 ×1	爬虫 ×2、爬虫 ×1（水蛭 90 个后出现）	0	3

打法推荐



强力武器组合无论是“冲锋枪＋榴弹枪硫酸弹”，还是“沙鹰＋榴弹枪火焰弹”都有各自的用处——前者的冲锋枪攻击迅速可以将敌人直接定住，而且也有50%的弹夹补充，硫酸弹则对各类生物敌人和水蛭丧尸都有特效；后者的沙鹰一枪可解决除水蛭丧尸外的其他所有单体敌人，不过缺点是射速较慢（在R1架构中用L1切换目标则可以很大程度削减这个缺点），火焰弹对各类生物敌人和水蛭丧尸也有特效。

水蛭猎人模式中还有两把重中之重的武器：改装手枪和霰弹枪。手枪子弹刚开始两人加起来就有400发，而改造后的手枪无论是射速还是威力都可以屠杀任意一屋子的丧尸。鉴于手枪只占一个格，所以留在最后使用它清理丧尸。最好先让Billy收集齐他的50个蓝水蛭，最后剩一个格道具就装备改装手枪，上弹交给Rebecca。



游戏开始后先找到强力武器清理强力敌人，包括猎杀者、水蛭丧尸、爬虫、蜘蛛这4种。B1两个屋子的猩猩除了要拿“Distracted from the Hunt”这个杀掉所有敌人的奖杯外无需招惹，因为猩猩在本模式里是强化版的，HP很多。在这个杀强敌的过程中也可以收集水蛭，不过要做好各个房间水蛭收集的具体记录，以免之后还得挨个排查。

地图方面推荐先收集那些之后会有敌人再生的房间，否则当收集到90个以上，两人都只剩1个格的时候只能拿刀去拼丧尸会很困难。一些连敌人都没有却有水蛭的房间理所应当的留在最后。惟一需要找的钥匙是Fire Key，它不是在B3的材料仓库就是B1的隧道处，尽早拿到开启两个被锁住的门：1F厨房和2F教官室。

收集水蛭时按键不要太快，以免误碰摇杆选择NO没有收集到，会误导自己的记录。此外，有的敌人被杀死时会盖住水蛭，这可能会导致看不到，出入本区域刷掉尸体就可以了。位置比较隐蔽的水蛭包括：2F藏书室推开的书架后（流程中拿到Book of Good的地方）；2F毒气实验室，水蛭在中间的小屋里；B1监禁室，柱子西侧；B3训练设施，上层深处地上（流程中拿到手枪改造部件的地方）。

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	48	铜杯	32	银杯	14	金杯	1	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	15小时
在线奖杯	无
最少通关次数	故事模式1.5次+水蛭猎人2次+威斯克模式1次
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

首先要说明几点：① Easy难度没有什么意义，无法获得评价解锁火箭发射器和冲锋枪两种武器；② Hard难度虽然较难，不过可以节省周目数，如果是初次接触本作的玩家，还是建议从Normal难度体验一周目；③威斯克模式通关后无评价，不过能继承其他通关存档（包括水蛭猎人模式）的奖励，可以解锁除和评价相关以外的所有奖杯；④游戏中按Option/START可以暂停游戏，时间会停表，这点与《生化危机HD重制版》不同。最短的白金路线如下：

1. 故事模式直接从Hard难度打起，拿到所有文档、收集武器并改造一把手枪、用Rebecca杀所有BOSS、拿到剧情奖杯及其他部分带条件的奖杯，在3小时30分内通关获得S评价。

2. 读取通关存档开始水蛭猎人模式，以2～3周目完成所有水蛭猎人的奖杯，包括A评价（100水蛭全收集）、敌人全灭、以及单色水蛭全收集等。存档可直接覆盖之前通关的Hard难度存档。

3. 再次开启Hard难度的故事模式，选择Once Again，在列车上拿到Magnum Revolver，在养成所B3改造另一把手枪（一周目没有改造的那把）。此次攻关因为有了全武器无限弹，配合火箭发射器和左轮手枪，可以尝试不存档或不吃草药的奖杯，或尝试两者同时拿到。

4. 游玩威斯克模式，用他满级蓄力的死亡凝视攻击杀死50名敌人，这一次也可以尝试不存档或不吃草药的奖杯。

5. 假若还有其他遗漏，或者不存档或不吃草药还没有拿到，建议开Easy难度拿取，最后达成白金。

Wanna Go for a Ride?（白金）
取得条件：获得游戏的其他所有奖杯

Train Complete（铜杯）
取得条件：完成黄道列车篇

Training Facility Complete（铜杯）
取得条件：完成养成所篇

Laboratory Complete（铜杯）
取得条件：完成研究所篇

Factory Complete（铜杯）
取得条件：完成工厂关卡

Treatment Plant Complete（铜杯）
取得条件：完成处理厂关卡

S is for S.T.A.R.S.（银杯）
取得条件：以S级评价完成游戏

奖杯说明：只有Normal和Hard难度通关才有评价。Easy和威斯克模式通关无评价。本作对于评价的要求很简单：只算通关时间。玩家可以随意使用色带存档，随意使用急救喷雾剂回复HP。S级的时间要求为3小时30分内。

From Zero to Hero（银杯）
取得条件：以Hard难度完成游戏

奖杯说明：Hard难度的特点请参看前文。对于强力弹药稀少的Hard难度，在其他两个难度有些鸡肋的改造手枪以及燃烧瓶会发挥很大用场，尤其是在最终BOSS战的第二阶段。

Who's Got the Herb?（银杯）
取得条件：不合成草药完成游戏

奖杯说明：奖杯只要求不合成草药，所以绿草、蓝草、急救喷雾剂以及绿色药品是可以使用的。建议与其他对回复道具有要求的奖杯一起解锁。

Save Your Prayers（金杯）
取得条件：没进行过储存完成游戏。

奖杯说明：存档方法是传统的在打字机处使用色带来进行的。流程从开始到最后，总共有两次明确倒计时——①黄道列车最后的刹车3分30秒、②最终BOSS战5分钟；两次隐藏倒计时——①蜈蚣BOSS战3分钟、②救助被猩猩袭击而半吊在空中的Rebecca为5分钟。此外还有1处机关可以杀掉Rebecca——在拿取Fire Key的时候Billy松手（按R2切换至共同行动）。普通敌人“大青蛙”用舌头缠住主角生吞能直接一击必杀，当玩家的HP削减至一定程度时，一些BOSS也会发动即死攻击。奖杯最大的难度是Rebecca的HP过低，以及是否与“不使用回复道具”这个奖杯一起拿到。首先，建议取得所有武器无限弹、火箭发射器，左轮手枪后再来挑战；其次，尽可能地使用Billy战斗，让Rebecca处在安全的场所；最后，最终BOSS战时注意用右摇杆操纵Rebecca让她远离攻击。

Allergic to First Aid Spray（银杯）
取得条件：不使用急救喷雾剂完成游戏

奖杯说明：可以与其他对回复道具有要求的奖杯一起解锁。

This is Serious Business（银杯）
取得条件：不使用任何回复道具完成游戏

奖杯说明：和“不存档通关”一样算是一大难点，假如想要节省通关次数、将两个奖杯一起拿到则需千万小心。首先要对流程滚瓜烂熟，知道到哪里会有什么敌人；其次要对BOSS战做好万全的准备，尤其是最终BOSS。此外还要格外小心蜘蛛，一旦中毒不能吃蓝草，HP会逐渐削减最终降至1。

Taking the Sting Out（铜杯）
取得条件：击败BOSS大蝎子

Centurion Disciplinarian（铜杯）
取得条件：击败BOSS大蜈蚣

Die, Devil Bird!（铜杯）
取得条件：击败BOSS大蝙蝠



Proto Tyrant Down（铜杯）
取得条件：击退BOSS原型暴君

Proto Tyrant Down Again（铜杯）
取得条件：击败BOSS原型暴君

Hey, Queenie! Feast on this!（铜杯）
取得条件：击败BOSS水蛭女王

That's Officer Chambers to You（银杯）
取得条件：使用Rebecca击败除大蜈蚣以外的其他所有BOSS

奖杯说明：可能错过的奖杯。BOSS战按流程顺序分别为：大蝎子、大蜈蚣、大蝙蝠、暴君、暴君第二战、水蛭女王第一形态、水蛭女王第二形态。按照攻略打的话，需要在黄道列车上选择Billy爬上车顶，Rebecca就会留在车厢迎战大蝎子；大蜈蚣肯定是用Billy来打，奖杯条件里也提到了；大蝙蝠需要Billy站在礼拜堂外面的机关上，用Rebecca进去打BOSS；暴君第一战肯定是由Rebecca来打；暴君第二战假若带着Billy一起打，那么需要Rebecca至少完成最后一击；水蛭女王第一形态同理需要Rebecca完成最后一击，而第二形态就没所谓了，开天窗前使用谁将它的HP削减到一半触发剧情都可以。需要注意的是本奖杯在通关后才会解锁，若是一周目就想拿到，

尽量多在 BOSS 战前存档，以免误用 Billy 解决了暴君第二战和水蛭女王第一战。

Zero In
铜杯

取得条件：用会心一击爆头击败一个敌人

奖杯说明：共有 6 把武器能够爆头，分别是手枪、改造手枪、猎枪、霰弹枪、沙鹰以及左轮，而能被爆头的只有普通的丧尸。手枪无论改造与否，爆头都是随机的，只是概率不一样；猎枪和霰弹枪需要丧尸离主角还有 2 步远时将枪杆上扬（朝上瞄准）开枪即可；沙鹰和左轮只要瞄准对着丧尸就是爆头。

Burned Alive
铜杯

取得条件：烧死一个敌人

奖杯说明：用火杀敌的方法有两种——①合成燃烧瓶（空酒瓶 + 汽油）、②榴弹发射器 + 火焰弹。

Dead, Dead, Deadski
铜杯

取得条件：用脚踩死一个敌人

奖杯说明：一些在地上装死或是爬动的丧尸，接近它们会被撕咬脚部，此时快速按键（或者不按也行，只是会多损失一些 HP），主角就会将丧尸的头踩爆。

This is How You Recycle
铜杯

取得条件：合成一个燃烧瓶

Fashion Plate
铜杯

取得条件：换上一套新服装

Here I Come to Save the Day
铜杯

取得条件：攻击一个正在纠缠同伴的敌人

奖杯说明：两人行动时，副角色会被一些敌人抓住（比较常见的是丧尸撕咬），此时用任意武器攻击敌人，让副角色不再被它纠缠即可。

Guns are Too Quick
铜杯

取得条件：用匕首杀死一个敌人

Misdirected Hostility
铜杯

取得条件：射断一个丧尸的双腿

奖杯说明：在养成所 1F 储藏室取得霰弹枪后，对袭来的丧尸向下瞄准攻击就会射断它的双腿，距离把握和爆头基本一样。

Alley-oop!
铜杯

取得条件：射落一只正在跳跃攻击的猎杀者或猩猩

奖杯说明：猎杀者所有攻击都为正面，而猩猩经常会蹬墙改变方向。在处理厂的 B6 联络通路 B，进门就会有两只猎杀者正对着主角。此时距离适中的它们有很大几率发动跳跃攻击，提前按 R1 键架构好后，等它们跳到空中的一刹那立刻向上瞄准就能射落。

Sit, Boy, Sit! Good Dog
铜杯

取得条件：从一只正在撕咬或扑倒你的丧尸犬的攻击中逃脱

奖杯说明：本作中丧尸犬的戏份很少，只有黄道列车上能碰到 4 只，前两只在捡到 Dining Car Key 后会破窗而进，后两只在使用 Panel Opener 来到贮藏室就会出现。撕咬和扑倒是丧尸犬正面的两种攻击方式，不难触发。

Custom to Bust 'Em
铜杯

取得条件：制作一把改造手枪

Green is the Color
铜杯

取得条件：使用一个绿色药品

奖杯说明：即 Rebecca 用药箱在绿色罐子中采集到的药品。

How 'Bout a Light, Bud?
铜杯

取得条件：用燃烧瓶或者火焰弹杀死一只水蛭丧尸

Fileophile
铜杯

取得条件：阅读所有文档

奖杯说明：可能错过的奖杯。奖杯的官方表述有误，并不需要阅读，只要获得就可以了。具体收集位置请参看前文流程攻略。

Apprentice of Unlocking
铜杯

取得条件：取得所有的钥匙并使用它们

奖杯说明：可能错过的奖杯。游戏中有一把钥匙是与剧情无关的——Locker Key，其他在流程中都必须获得然后使用。





I Have the Touch
银杯

取得条件：只用刀击败水蛭丧尸

奖杯说明：水蛭丧尸攻击力很高而且比较灵活，绕到背后或者侧面用刀划它。

Find Time to Combine
铜杯

取得条件：组合所有可能的草药组合

I Could Shoot, You Know
银杯

取得条件：获得所有武器

奖杯说明：可能错过的奖杯。这个奖杯只能在同一个存档里完成，而为了拿到 Rocket Launcher 和 Submachine Gun，只能通过打 Normal 或 Hard 难度得到 S 评价才可以。两位主角的改造手枪算两把武器，所以在完成一次游戏并改装一把武器后，至少要完成水蛭猎人的 B 评价，能够取得 Revolver Magnum。此时读取水蛭通关存档再次进行游戏，在黄道列车的二等包厢 B 拿到奖励的左轮，到了养成所地下 B3 改造另一把武器即可获得该奖杯。除此之外燃烧瓶也算作武器，而榴弹发射器则需要上弹过 3 种弹药（榴弹、硫酸弹、火焰弹）。

Winged Spawn of Satan
银杯

取得条件：在礼拜堂中杀死 16 只小蝙蝠

奖杯说明：可能错过的奖杯。在与大蝙蝠的 BOSS 战中，当它身中 2 发火焰弹后（HP 被削减 30%）会召唤出小蝙蝠，这些小蝙蝠的 HP 只有 1，任何武器对它们都是一击必杀。推荐在这场战斗之前存档，然后用有身高优势的 Billy 拿刀对着空中敌人的方向挥，当小蝙蝠过来攻击时就会被划死了。当大蝙蝠的 HP 削减至 30% 以下后还会召唤出 20 只小蝙蝠，但同屏只会同时存在 8 只。

Welcome to Team Wesker
银杯

取得条件：换上 Wesker 小队的服装

奖杯说明：完成过一次威斯克模式后就会为 Rebecca 解锁该服装，在故事模式中换上即可。

Calm the Zombie Nerves
铜杯

取得条件：用 Rebecca 弹钢琴

奖杯说明：可能错过的奖杯。养成所 2F 酒吧有一个需要弹钢琴的解谜，这里需要用 Rebecca 先去弹一次，结果弹跑调了。假若直接使用 Billy 去弹钢琴，即使再让 Rebecca 去弹她也会拒绝。

I'm a Medic, Not a Bodybuilder
铜杯

取得条件：用 Rebecca 尝试推重物

奖杯说明：可能错过的奖杯。游戏中有两个物体 Rebecca 推不动，分别是养成所 2F 藏书室的书架以及处理厂 B7 水槽室下面的铁箱。

On Leather Wings
铜杯

取得条件：被大蝙蝠抓至空中

Trying Out New Things
铜杯

取得条件：玩一次水蛭猎人模式

A Weird Interest in Leeches
银杯

取得条件：以 A 评价完成水蛭猎人模式

Leech-Shaped Hole in my Heart
铜杯

取得条件：以 E 评价或以上完成水蛭猎人模式

Who Needs Partners?
银杯

取得条件：只收集齐一种颜色的水蛭模型

奖杯说明：注意是只能取得某种颜色的 50 个，另一种颜色一个都不能拿，比如 50 蓝 +0 绿，或者 50 绿 +0 蓝。

Distracted from the Hunt
银杯

取得条件：在水蛭猎人模式里杀死所有敌人

20/20 Vision
银杯

取得条件：使用满级蓄力的死亡凝视杀死 50 个敌人

奖杯说明：可能错过的奖杯，威斯克模式限定。游戏中敌人比较稀少，不过在通过 Hookshot 来到黄道列车 2F 的一等包厢、取得 Jewelry Box 出门后会有大量水蛭，这里可以刷很多杀敌数。



デジモンストーリー サイバースルゥース
DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH

本作是 PSV 平台上第一款以“数码宝贝”为题材的游戏，游戏的质量相当不错，自 2015 年 3 月发售以来倍受国内粉丝的好评，于是推出了 PSV 和 PS4 的中文版，DLC 也不再限于日服，对于以往看不懂剧情和因没有日服账号而无法体验完整游戏的玩家来说实在是个好消息。

文 昴星团　美编 Juxi

PS4　PSV

数码宝贝物语 网络侦探	BNEI	角色扮演
数码宝贝物语 网路侦探		中文版
2015年11月26日	本地1人、在线1~2人	对应年龄：12岁以上
下载版售价为PS4：479港币、PSV：399港币		对应交叉存档

系統介绍

特典相关



本作的初回限定版附送了 4 大特典，可谓非常厚道，在这里为大家进行详细的说明：

1. 特典中附赠的数码宝贝含后续进化种类在内，除了特典数据外无法通过其他途径获得，想要达成全图鉴必定要使用特典。
2. 由于奖杯不要求全图鉴，因此特典内容对白金无影响。
3. 游戏特典的数码宝贝在第二章的医院剧情过后，到侦探事务所门口找名为“DLC 发送员”的 NPC 对话即可领取。需要注意的是，领取的特典数码宝贝是直接加入队伍的，因此在领取前请确保主人公有足够的“队伍上限”，可以分多次领取。

亚古兽（黑）、加布兽（黑）

基础才能有 20 点，相当不错。亚古兽（黑）进化为暴龙兽（蓝）需要 16 级，而它开始的等级上限只有 15 级，因此要先退化一次突破等级上限才行。加布兽（黑）则可以直接进化为黑加鲁鲁兽。只要取得过特典，它们也可以通过正常的进化途径入手，最终还能合体进化为“黑奥米加兽”。



穿有服装亚古兽

这样的亚古兽可以领三只，分别穿着男女主人公和初代动画主人公八神太一的服装。同样有 20 点的基础才能，整体能力也不错，不过最为特别的是它的等级上限为 99 级。之所以这样设计是因为一旦进化后衣服就会消失，即便退化也回不来了，因此大家还是权当收藏吧。



DLC 委托

玩家前往侦探事务所中，白板中有紫色标记的委托为 DLC 委托。

目前一共有 12 个 DLC 委托，但这些委托在日后也会免费配信，有了特典就能提前完成委托。其中七个委托是帮助《数码宝贝物语 月光篇》的主人公小夜打败七大魔王，完成后才能解锁狄安娜兽的进化条件，因此 DLC 委托和全图鉴收集也是息息相关的。



PSV 主题

共有安田典生组和皇家骑士组两种。



基本操作

地图中

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆↑/↓	视角扩大/缩小（部分区域）
△	打开系统菜单
□	打开骇客技能菜单
R	打开详细地图（部分区域）
Options（PS4） Select（PSV）	视角恢复默认
触摸板（PS4） 触摸屏（PSV）	快速回复数码连接

战斗操作

按键	作用
左摇杆/方向键	选择
○	决定
×	取消
△	查看我方数码宝贝详情（仅在替换操作中生效）
R+○	逃跑
Options（PS4） Select（PSV）	自动战斗

系统菜单



1	数码宝贝，调整队伍中数码宝贝的位置或更改它们的名字、继承技和装备
2	道具栏，查看和使用各种道具
3	主人公情报，确认主人公当前各项参数、骇客技能使用条件以及当前接受的委托情报
4	关键字，查看当前可以使用或是已经使用过的关键字
5	系统设定，调整游戏中的各项机能，除了调整音量外，还可以选择关闭迷你地图、在EDEN内不显示数码宝贝、缩短战斗演出效果和游戏难度
6	图鉴，可以查看已有过的数码宝贝在不同等级下的能力值、进化或退化的路线等。从未见过的数码宝贝会以“？”表示，只遇见过但未曾拥有的数码宝贝只能看到头像，右上角带有★标的代表与DLC内容相关的数码宝贝
7	数码连线，查看或回复其他NPC或数码宝贝发来的讯息
8	保存，保存位有3个。要读档的话必须重开游戏

流程推进

不得不说，本作的流程推进相当复古，提示少之又少。大家在进行主线剧情时，一定要留意相关 NPC 的对话内容，不要一目十行随便跳过，因为这些对话往往都包含有进行下一步的地点或提示，一旦错过后可能不会再有相关提示，很容易造成卡关。

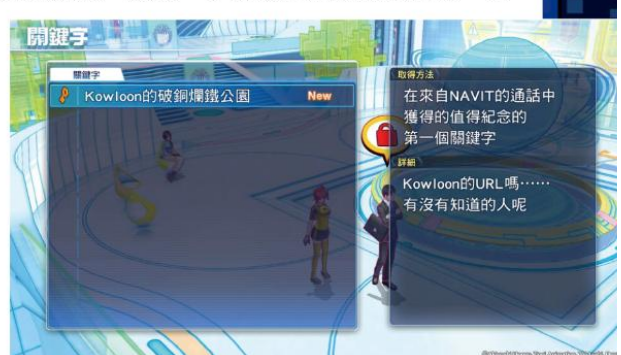
关键 NPC

与剧情或委托相关的 NPC 头顶上都会有感叹号的标志，因此不必漫无目的地和无关人员对话。

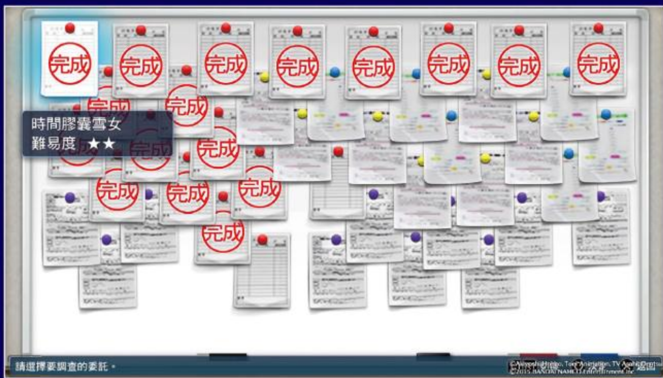


关键字

一旦入手钥匙标志的“关键字”，我们便要去需找头顶上有“锁”标记的 NPC，与他们对话并选择正确的关键字即可解锁情报。一般“锁”标记的 NPC 都是复数存在的，解锁后真正能获得有用讯息的往往只是其中 1 人。



白板



在事务所右侧的角落处有一块白板，委托都要在这里接受。白板左上角红色标记的委托与主线推进息息相关，很多时候需要先完成这些委托才能继续剧情。

委托种类分为以下四种：

标记颜色	说明
红色	与主线剧情相关的重要委托，优先完成
蓝色、黄色	普通的委托
紫色	DLC委托
绿色	数码农场中得到的委托

玩家每次只能接一个委托，可以中途放弃某个委托等过后再重新接受。接受后的委托还可以在系统菜单→玩家 →委托选项卡中查看。



骇客技能

在探索迷宫时会遇到不同颜色的防火墙，想要将其解除并继续推进剧情的话，需要使用骇客技能。

按□键可以调出骇客技能菜单，之后就可以使用对应的骇客技能进行解锁了，不过发动骇客技能还需要满足一定的条件。

当然，骇客技能并不仅仅用于解除防火墙，还可以在探索迷宫时带来更多的效果，合理使用可以帮助玩家更快地推进流程或是提升等级。

名称	作用	使用条件
Wall Crack Lv.1	解除LV1的防火墙（黄色）	队伍中有1个或以上的数码宝贝
Wall Crack Lv.2	解除LV2的防火墙（绿色）	队伍中至少有4个“成长期”或更高阶段的数码宝贝
Wall Crack Lv.3	解除LV3的防火墙（红色）	队伍中至少有4个“成熟期”或更高阶段的数码宝贝
Wall Crack Lv.4	解除LV4的防火墙（紫色）	队伍中至少有4个“完全体”或更高阶段的数码宝贝
Code Scan	解析/解除迷宫中密码化的数据	队伍中有资料种数码宝贝
Copy and Paste	复制或者粘贴迷宫中的色彩资讯	队伍中有疫苗种数码宝贝
Stealth Hide	将自己隐身，不会被旁边的NPC察觉	随着剧情开启，队伍中要有病毒种数码宝贝
High Security Lv.1	降低遇敌率	队伍中至少有1个“完全体”或更高阶段的数码宝贝
High Security Lv.2	大幅降低遇敌率	队伍中至少有1个“究极体”或更高阶段的数码宝贝
High Security Lv.3	遇敌率降为0	队伍中至少有5个“究极体”或更高阶段的数码宝贝
Function Call Lv.1	提高遇敌率	队伍中有自由种数码宝贝
Function Call Lv.2	强制遇敌	队伍中有自由种且在“成熟期”或以上的数码宝贝

游戏难度 & 存档继承

中文版的战斗难度可在 Normal 和 Hard 之间调整，在系统菜单的“选项”中即可更改，Hard 模式下，战后金钱和物品的掉落率都会提升。另外在游戏标题菜单追加了“New Game+”一项，能够继承已通关的存档重新开始游戏，继承的具体内容为：所持有的数码宝贝、道具、金钱、侦探等级以及游戏时间。

战斗相关

界面详解



❶ 操作区域	❹ 敌方数码宝贝的种族、属性
❷ 我方战斗中数码宝贝的状态	❺ 时限条
❸ 敌方数码宝贝的HP值	❻ 连击能量槽

时限条

敌我双方数码宝贝的攻击顺序会依次排列，我方数码宝贝为蓝色标记，队友数码宝贝为绿色标记，敌方数码宝贝为红色标记。

双方数码宝贝的排序除了与其本身速度参数有关外，发动技能、防御、更换数码宝贝等操作都有可能改变排序。一般而言肯定是要让我方和队友数码宝贝的排序尽可能地有连续性，不给对方出手的机会，因此战斗时并不是一味地猛攻，而是要根据排序的变化来调整操作，尤其是面对那种会疯狂回血的敌人，隐忍几个回合让我方形成连续攻击的排序，一口气解决对方才是上策。



交错连击

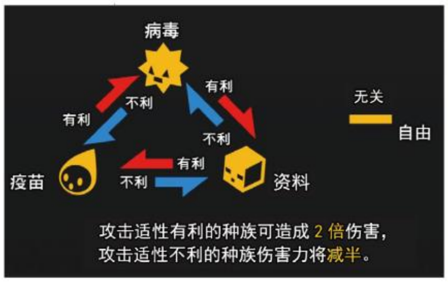
多名数码宝贝同时发动强力进攻，只要时限条上我方成员带有连击能量槽就有几率触发。数码宝贝的友情值越高，出现连击能量槽的几率越高，随着攻击次数的增加，连击能量槽也会随之上升，此时发动交错连击的几率也会提升。



种族相克

数码宝贝分为四个种族：病毒种、资料种、疫苗种和自由种。

不同种族存在相互克制的效果，战斗中请针对敌人的种族选择有效的输出点，具体克制情况为右图。



属性相克

除了种族外，数码宝贝还分为9种属性，也存在相互克制的规律，具体如右图。



小技巧：用锁定框判断是否克制



选择要攻击的对象后，敌方周围会出现不同颜色的锁定框，红色锁定框表示攻击对其很有效，蓝色锁定框则相反。克制效果具体会体现在伤害倍率上。

异常状态

一些数码宝贝的招式会附带异常状态，表现效果如下：

图标	名称	效果
	混乱	无法下达指令，攻击对象不分敌我，会自动解除
	麻痹	一定几率无法行动，会自动解除
	睡眠	无法行动，会自动解除
	晕眩	速度下降，会自动解除
	剧毒	行动完毕后减少HP，减损量逐渐增加
	液晶化	无法使用技能
	Bug	种族克制的情况逆转

数码宝贝相关

扫描与孵化

扫描是入手数码宝贝的惟一途径，无论是与普通数码宝贝还是与NPC持有的数码宝贝战斗，每次进入战斗后系统都会自动对敌方数据进行扫描，扫描百分比不定，成长阶段越低的数码宝贝，每次扫描得到的数据百分比越高。当扫描数据达到100%后，玩家就可以前往数码实验室中将其孵化出来。扫描上限为200%，孵化时扫描百分比越高，则得到的数码宝贝的才能值就越高。



进化与退化

满足规定的条件后就可以让数码宝贝进化为更高级的形态，进化路线并非惟一。进化后原有的等级强制变为1，不过继承技会延续，才能值也会提升。一般来说需要的队伍上限也会提升，前期时玩家要多加留意。到了后期还可以进行更强大的“合体进化”。

退化操作主要用于因等级上限限制无法进化的情况。举个例子，A需要16级才能进化为B，但此时A的等级上限只有15，这时我们就需要先将A退化为C，再培养C让其进化为A，此时的A等级上限会突破原来的15，从而可以满足进化为B的条件。

进化后的数码宝贝可以自由地进行退化，退化路线并非惟一。退化后原有等级强制变为1，继承技也会延续。退化后满足条件再进化的话，此时数码宝贝才能值都会比退化之前更高。



成长阶段

数码宝贝根据幼年期Ⅰ→幼年期Ⅱ→成长期→成熟期→完全体→究极体这几个阶段成长。通过特殊进化方式还可以成长为“装甲体”或“超究极体”。

等级提升

玩家可以通过多种途径来提升数码宝贝的等级，除了常见的战斗方式外，还可以用提升经验的道具，或者在数码实验中让其吸收其他的数码宝贝来获得经验值。

队伍

在“队伍上限”足够的情况下，玩家可以携带3名主力数码宝贝及8名辅助数码宝贝，辅助数码宝贝不会直接参与战斗，但可以把它们交换上场，即使没有参战也能获得经验值。

队伍上限

将数码宝贝加入队伍时需要占用相应的“队伍上限”，越强力的数码宝贝占用的队伍上限也就越多，因此不要一味地携带最强的数码宝贝，而是要有所搭配和取舍。队伍上限的初始上限为20，玩家只能通过名为“上限提升”的道具提升上限，这一道具无法购买，只能在流程推进中获得。



技能

数码宝贝的技能分为：必杀技、继承技和辅助技能（SS）。

必杀技：每个数码宝贝的固有特色技能，会随着进化和退化发生变化，并且无法进行替换。

继承技：随着等级提升可以习得，每个数码宝贝最多能习得20种继承技，超过的话必须进行替换。进化或退化后，已经习得的继承技依然会保留。需要注意的是，必杀技加上继承技最多只能同时装备6种，这也就意味着，必杀技越多的数码宝贝，它能够装备的继承技就越少。

辅助技能：每个数码宝贝固有的技能，无法进行更换，该辅助技能会作为该数码宝贝的属性直接应用于战斗中。



能力参数

数码宝贝具有多项能力参数，ATK和DEF分别是攻击力和防御力。INT与魔法攻击相关，INT越高则魔法攻击的伤害越高，受到魔法攻击的伤害则越低。SPD代表速度，此能力值越高在战斗中排序的顺位就越靠前。

以上这些都是常见的能力参数，会随着等级的提升而增加。比较特别的是友情、才能这两个参数，下面一一为大家做解释。



友情

1. 上限为100。
2. 友情值越高，战斗中越容易触发交错连击。
3. 与某些数码宝贝的进化条件相关，必须达到规定的友情值才能进化。
4. 友情值高的数码宝贝会更积极地回信。
5. 在农场中给予数码肉的话可以提升友情值。
6. 多作为主力队员参与战斗可以提升友情值。
7. 缩短特训时间会降低友情值。

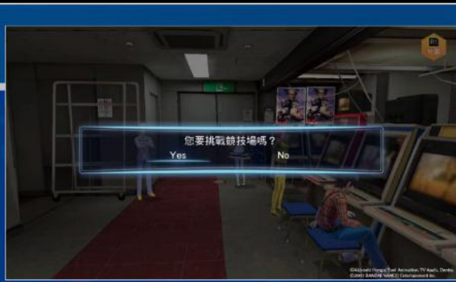
才能

1. 上限为100。
2. 在扫描率为200%的情况下孵化出的数码宝贝，初始才能为5。
3. 与某些数码宝贝的进化条件相关，必须达到规定的才能方可进化。
4. 反复进行进化和退化操作可以提升才能。
5. 才能越高，能够强化参数的上限值越高，参数上限值=（才能×0.5）+50。

个性

共有耐久型（HP较高）、活力型（SP较高）、攻击型（ATK较高）、防御型（DEF较高）、智力型（INT较高）、速度型（SPD较高）、开发型（开发时间缩短）、调查型（调查时间缩短）这8种，不同类型对应不同能力的优化，特训时对应增加的能力值也不相同。





离线竞技场

在中野 4 楼的街机厅内，调查图中的街机即可挑战离线竞技场，形式为连续战斗，只要一路胜出即可拿到奖杯。共有青铜杯、白银杯、黄金杯、白金杯、传说杯、大师杯这六个等级，每一项赛事胜出后都会得到奖品。

数码奖牌

数码奖牌是本作重要的收集要素，并与奖杯相关，一共有 500 种。数码奖牌可以通过战斗、探索、完成绿色标志的委托，或是通过分布在各地的扭蛋机获得。不同的扭蛋机价格有差异，从 300YEN 到 1000YEN 等，能够扭出的奖牌种类也不一样。

得到的数码奖牌可以找中野 4 楼咖啡店旁的奖牌大叔卖掉，还可以查看到当前的收集情况。收集数码奖牌可以说是游戏奖杯中最难的一项，下面列出游戏中所有数码奖牌的获得方式，其中有 200 种可通过战斗或完成有绿色标记的委托获得，其余 300 种则可以通过不同地区的扭蛋机获得。希望以下数据能对想刷白金的玩家有所帮助。



编号	名称	位置	获得方式
1	灭世魔兽	中野1F外侧	扭蛋机
2	冰石兽	浅草数据化区域	拾取
3	亚古拉兽	–	战斗掉落或委托获得
4	火神兽	委托「我对花一点兴趣也没有……」	拾取
5	亚古兽	–	战斗掉落或委托获得
6	亚古兽（黑）	–	战斗掉落或委托获得
7	亚古兽博士	中野2F厕所前	拾取
8	阿修罗兽	中野1F外侧	扭蛋机
9	阿斯塔兽	中野1F左侧	扭蛋机
10	超比多兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
11	阿努比斯兽	中野1F左侧	扭蛋机
12	亚路加兽	新宿地铁站前	扭蛋机
13	启示录兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
14	阿波罗兽	新宿地铁站前	扭蛋机
15	阿卡迪兽	新宿的繁华街前	拾取
16	亚基利兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
17	亚尔哥兽（究极体）	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
18	火龙兽	中野2F右侧	扭蛋机
19	阿尔法兽	–	战斗掉落或委托获得
20	究极V龙兽	–	战斗掉落或委托获得
21	究极V龙兽X抗体	中野2F右侧	扭蛋机
22	圣树兽	中野1F外侧	扭蛋机
23	穿山兽	–	战斗掉落或委托获得
24	战甲兽	–	战斗掉落或委托获得
25	玉兔兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
26	安杜路兽	–	战斗掉落或委托获得
27	外星兽	–	战斗掉落或委托获得
28	伊贺兽	Kowloon Lv.3右侧区域	拾取
29	世界树_7D6	中野1F外侧	扭蛋机
30	海狮兽	–	战斗掉落或委托获得
31	邪魔兽	中野1F外侧	扭蛋机
32	陨石兽	–	战斗掉落或委托获得
33	战马兽	中野地下道第三区域	拾取
34	地狱使者兽	秋叶原	红色扭蛋机
35	小妖兽	–	战斗掉落或委托获得
36	帝皇龙甲兽DM	–	战斗掉落或委托获得
37	帝皇龙甲兽FM	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
38	帝皇龙甲兽PM	–	战斗掉落或委托获得
39	维京毛人兽	秋叶原	红色扭蛋机
40	蛮牛兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
41	女战神兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
42	吸血魔兽	上野博物馆前	扭蛋机
43	野猪兽	中野2F右侧	扭蛋机
44	巫师兽	–	战斗掉落或委托获得
45	女巫兽	中野1F左侧	扭蛋机
46	维纳斯兽	上野博物馆前	扭蛋机
47	究极吸血魔兽	–	战斗掉落或委托获得
48	云迪兽	Kowloon Lv.4第三区域	拾取
49	战斗暴龙兽	–	战斗掉落或委托获得
50	战斗暴龙兽X抗体	中野1F左侧	扭蛋机
51	野狼兽	中野1F左侧	扭蛋机
52	朽木兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
53	奥柏兽	EDEN公共区域	拾取
54	炎龙兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
55	伏尔坎兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
56	飞龙兽	新宿地铁站前	扭蛋机
57	飞行V龙兽	–	战斗掉落或委托获得
58	艾克萨兽	–	战斗掉落或委托获得
59	巨龙兽EX	中野1F外侧	扭蛋机
60	V仔兽EX	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
61	悟空兽	–	战斗掉落或委托获得
62	龙虾兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
63	鲜虾汉堡兽	中野1F外侧	扭蛋机
64	黄金乡兽	新宿地铁站前	扭蛋机
65	艾力兽	–	战斗掉落或委托获得
66	天女兽	中野1F左侧	扭蛋机
67	天使兽	秋叶原	红色扭蛋机
68	古代彩虹兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
69	古代加鲁鲁兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
70	古代暴龙兽	秋叶原	红色扭蛋机
71	古代斯芬克斯兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
72	古代木马兽	上野博物馆前	扭蛋机
73	古代甲虫兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
74	古代火山兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
75	古代人鱼兽	秋叶原	红色扭蛋机
76	古代大懒兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
77	古代贤者兽	上野博物馆前	扭蛋机
78	王龙兽	中野1F外侧	扭蛋机
79	奥加兽	–	战斗掉落或委托获得
80	大古加兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
81	八爪鱼兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
82	奥古杜兽	中野1F左侧	扭蛋机
83	蝌蚪兽	–	战斗掉落或委托获得
84	奥尼斯兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
85	神圣天女兽	–	战斗掉落或委托获得
86	奥米卡兽	上野博物馆前	扭蛋机
87	奥米加兽	–	战斗掉落或委托获得
88	黑奥米加兽	–	战斗掉落或委托获得
89	奥米加兽X抗体	中野2F右侧	扭蛋机
90	守卫兽	–	战斗掉落或委托获得
91	垃圾桶兽	新宿地铁站前	扭蛋机
92	凯王兽	–	战斗掉落或委托获得
93	凯撒狮子兽	中野2F右侧	扭蛋机
94	凯撒暴龙兽	新宿地铁站前	扭蛋机
95	迦奥迦兽	–	战斗掉落或委托获得

编号	名称	位置	获得方式
96	混沌红莲骑士兽	–	战斗掉落或委托获得
97	混沌龙兽	新宿地铁站前	扭蛋机
98	混沌兽	中野2F右侧	扭蛋机
99	迦奥兽	–	战斗掉落或委托获得
100	加支兽	–	战斗掉落或委托获得
101	比多兽	–	战斗掉落或委托获得
102	加布兽	–	战斗掉落或委托获得
103	加利兽	中野1F外侧	扭蛋机
104	乌龟兽	中野1F左侧	扭蛋机
105	贝壳鼻涕兽	–	战斗掉落或委托获得
106	乌鸦天狗兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
107	加鲁哥兽	中野2F右侧	扭蛋机
108	伽楼达兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
109	卡玛拉兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
110	银狼兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
111	加鲁鲁兽	–	战斗掉落或委托获得
112	河童兽	Kowloon Lv.4	拾取
113	顽固兽	–	战斗掉落或委托获得
114	奇鸟兽	涉谷 淘儿唱片前	拾取
115	巨岩兽	中野2F右侧	扭蛋机
116	千兆龙兽	–	战斗掉落或委托获得
117	基基兽	中野1F左侧	扭蛋机
118	基刹兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
119	基米拉兽	秋叶原	红色扭蛋机
120	捕捉豆豆兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
121	炮蜂兽	–	战斗掉落或委托获得
122	蜡烛兽	新宿地铁站前	扭蛋机
123	九尾狐兽	–	战斗掉落或委托获得
124	基尔兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
125	炮弹兽	上野博物馆前	扭蛋机
126	大王悟空兽	中野1F外侧	扭蛋机
127	哥多路兽	中野1F外侧	扭蛋机
128	葛叶兽	中野1F左侧	扭蛋机
129	管狐兽	–	战斗掉落或委托获得
130	古尼兽	中央医院（一般病房最里面的房间）	拾取
131	软糖兽	EDEN入口	拾取
132	古拉兽	中野1F外侧	扭蛋机
133	格斗狮子兽	中野2F右侧	扭蛋机
134	剑斗士兽	中野1F左侧	扭蛋机
135	水母兽	–	战斗掉落或委托获得
136	究极古加兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
137	大德古兽	新宿地铁站前	扭蛋机
138	超级火车兽	–	战斗掉落或委托获得
139	魔蛹兽	EDEN公共区域	拾取
140	狮鸠兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
141	古乐兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
142	黄金剑士兽	中野1F外侧	扭蛋机
143	暴龙兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
144	暴龙兽（蓝）	新宿地铁站前	扭蛋机
145	新月兽	中野1F左侧	扭蛋机
146	颅骨兽	–	战斗掉落或委托获得
147	十字兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
148	时钟兽	–	战斗掉落或委托获得
149	古洛顿兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
150	古加兽	–	战斗掉落或委托获得
151	飞鼠兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
152	怪蛙兽	–	战斗掉落或委托获得
153	墨鱼兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
154	哈哈兽	–	战斗掉落或委托获得
155	基路比兽（恶）	秋叶原	红色扭蛋机
156	基路比兽（善）	–	战斗掉落或委托获得
157	刻瑞斯兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
158	人马兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
159	黄金鼻涕兽	秋叶原	红色扭蛋机
160	黄金V龙兽	中野1F左侧	扭蛋机
161	岩石兽	秋叶原上方的人行道	拾取
162	巨鸡兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
163	小古加兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
164	神龙兽	上野博物馆前	扭蛋机
165	矿石兽	秋叶原	红色扭蛋机
166	矿石兽X抗体	秋叶原	蓝色扭蛋机
167	剑道兽	委托「表里两面」	报酬
168	野人兽	上野博物馆前	扭蛋机
169	哥玛兽	–	战斗掉落或委托获得
170	金刚兽	上野博物馆前	扭蛋机

编号	名称	位置	获得方式
171	日冕兽	中野2F右侧	战斗掉落或委托获得、扭蛋机
172	滚球兽	中野2F右侧	战斗掉落或委托获得、扭蛋机
173	黄金剑狮兽	中野1F外侧	扭蛋机
174	独眼龙兽	–	战斗掉落或委托获得
175	电子龙兽	–	战斗掉落或委托获得
176	沙古牙兽	–	战斗掉落或委托获得
177	沙古牙兽巫女型态	中野1F左侧	扭蛋机
178	射手兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
179	潜鲨兽	新宿地铁站前	扭蛋机
180	雷鸟兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
181	闪电球兽	委托「脱离！尼特族宣言！」	报酬
182	皇蛇兽	新宿地铁站前	扭蛋机
183	向日葵兽	–	战斗掉落或委托获得
184	海龙兽	–	战斗掉落或委托获得
185	杰斯兽	–	战斗掉落或委托获得
186	贝壳兽	新宿数据化区域	拾取
187	玄武兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
188	大地暴龙兽	中野2F右侧	扭蛋机
189	公公兽	新宿地铁站前	扭蛋机
190	闪光暴龙兽	–	战斗掉落或委托获得
191	闪光暴龙兽BM	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
192	沙悟净兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
193	土豆兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
194	虾蛄兽	–	战斗掉落或委托获得
195	裁决兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
196	古神兽	–	战斗掉落或委托获得
197	沙砾兽	中野1F外侧	扭蛋机
198	巨龟兽	秋叶原	红色扭蛋机
199	风神兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
200	忍者兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
201	祖利兽	–	战斗掉落或委托获得
202	人面战鹰兽	–	战斗掉落或委托获得
203	铁鸡兽	秋叶原	红色扭蛋机
204	Z'd加鲁鲁兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
205	最终千年兽	上野博物馆前	扭蛋机
206	朱雀兽	中野1F外侧	扭蛋机
207	超级流星兽	–	战斗掉落或委托获得
208	大便兽	中野1F外侧	扭蛋机
209	丧尸暴龙兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
210	丧尸撒旦兽	EDEN自由区域奥	拾取
211	丧尸长毛象兽	中野1F左侧	扭蛋机
212	金刚武神兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
213	星星兽	–	战斗掉落或委托获得
214	飞虫兽	–	战斗掉落或委托获得
215	剑龙兽	秋叶原	红色扭蛋机
216	祖顿兽	上野博物馆前	扭蛋机
217	强袭龙兽	中野1F左侧	扭蛋机
218	螳螂兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
219	斩击天使兽	新宿地铁站前	扭蛋机
220	八脚马兽	–	战斗掉落或委托获得
221	斩龙兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
222	土人兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
223	魔弹兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
224	究极天使兽	–	战斗掉落或委托获得
225	撒多格杜兽	–	战斗掉落或委托获得
226	冰巫师兽	–	战斗掉落或委托获得
227	黑暗巨龙兽	神代企业	拾取
228	暗龙兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
229	目标兽	新宿地铁站前	扭蛋机
230	虎蜂兽	–	战斗掉落或委托获得
231	泰坦兽	–	战斗掉落或委托获得
232	大企鹅兽	中野2F右侧	扭蛋机
233	祭师兽	中野2F右侧	扭蛋机
234	达高兽	中野1F外侧	扭蛋机
235	暗黑兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
236	种子兽	–	战斗掉落或委托获得
237	贞德兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
238	坦克兽	–	战斗掉落或委托获得
239	麒麟兽	–	战斗掉落或委托获得
240	豆丁兽	新宿地铁站前	扭蛋机
241	冰熊兽	秋叶原	红色扭蛋机
242	犬神兽	中野1F左侧	扭蛋机
243	芝蒙兽	中野1F外侧	扭蛋机
244	巧克力兽	中野1F外侧	扭蛋机
245	青龙兽	秋叶原	红色扭蛋机
246	独角兽	–	战斗掉落或委托获得

编号	名称	位置	获得方式
247	指爪兽	–	战斗掉落或委托获得
248	狄安娜兽	–	战斗掉落或委托获得
249	超恶魔兽	–	战斗掉落或委托获得
250	钢钻兽	上野博物馆前	扭蛋机
251	恐蜂兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
252	巨龙兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
253	迪路兽	–	战斗掉落或委托获得
254	究极魔兽	–	完成DLC委托或和特殊NPC对话
255	死亡X兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
256	蛋蛋兽	–	战斗掉落或委托获得
257	死神火焰兽	–	战斗掉落或委托获得
258	死亡兽	上野博物馆前	扭蛋机
259	邪龙兽	秋叶原	红色扭蛋机
260	恶魔兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
261	红莲骑士兽	–	战斗掉落或委托获得
262	红莲骑士兽CM	中野2F右侧	扭蛋机
263	红莲骑士兽X抗体	中野2F右侧	扭蛋机
264	杜纳斯兽	–	战斗掉落或委托获得
265	杜纳斯兽X抗体	中野2F右侧	扭蛋机
266	华丽兽	新宿地铁站前	扭蛋机
267	大耳兽	–	战斗掉落或委托获得
268	三头龙兽	上野博物馆前	扭蛋机
269	甲虫兽	中野1F左侧	扭蛋机
270	积木亚古兽	中野4楼的游戏厅内	与被挡住的NPC对话
271	芳香兽	–	战斗掉落或委托获得
272	芳香兽LM	委托「伟大的挑战②」	报酬
273	芳香兽X抗体	中野2F右侧	扭蛋机
274	大嘴兽	中野2F右侧	扭蛋机
275	陆龟兽	中野2F右侧	扭蛋机
276	杜宾犬兽	中野1F外侧	扭蛋机
277	蜘蛛兽	中野1F左侧	扭蛋机
278	仙人掌兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
279	迪哥兽	–	战斗掉落或委托获得
280	多多兽	Kowloon Lv.2第三区域左侧	拾取
281	怪蛙皇	–	战斗掉落或委托获得
282	德古兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
283	钻地兽	新宿地铁站前	扭蛋机
284	多利兽	中野1F左侧	扭蛋机
285	多路加兽	–	战斗掉落或委托获得
286	多路龙兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
287	多路战龙兽	中野1F外侧	扭蛋机
288	多路兽	–	战斗掉落或委托获得
289	骑士兽	–	战斗掉落或委托获得
290	亚伯兽	–	战斗掉落或委托获得
291	分子兽	–	战斗掉落或委托获得
292	伪亚古兽博士	新宿地铁站前	扭蛋机
293	猫猫兽	–	战斗掉落或委托获得
294	豆苗兽	中野1F左侧	扭蛋机
295	鼻涕兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
296	问答兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
297	尼菲迪兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
298	尼普顿兽	中野1F左侧	扭蛋机
299	巴多拉兽	–	战斗掉落或委托获得
300	高级安杜路兽	–	战斗掉落或委托获得
301	白虎兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
302	机甲龙兽	–	战斗掉落或委托获得
303	食梦兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
304	柏古兽	–	战斗掉落或委托获得
305	齿轮兽	–	战斗掉落或委托获得
306	猛鬼兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
307	白羊兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
308	巴斯迪兽	秋叶原	红色扭蛋机
309	巴达兽	–	战斗掉落或委托获得
310	巴克科斯兽	新宿地铁站前	扭蛋机
311	哈克兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
312	花蕾兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
313	蜜蜂兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
314	猿人兽	秋叶原	红色扭蛋机
315	婆婆兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
316	泡沫兽	–	战斗掉落或委托获得
317	巴尔巴兽	–	完成DLC委托或和特殊NPC对话
318	巴鲁兽	–	战斗掉落或委托获得
319	鹦鹉兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
320	巴隆兽	中野2F右侧	扭蛋机
321	奇蛙兽	上野博物馆前	扭蛋机
322	邦加兽	中野2F右侧	扭蛋机

编号	名称	位置	获得方式
323	熊猫兽	委托「校园七大不可思议，第7项的真相」	报酬
324	番长岩石兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
325	番长飞虫兽	秋叶原	红色扭蛋机
326	番长豆豆兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
327	番长花仙兽	上野博物馆前	扭蛋机
328	番长狮子兽	–	战斗掉落或委托获得
329	南瓜兽	–	战斗掉落或委托获得
330	小丑皇	–	战斗掉落或委托获得
331	胜利暴龙兽	中野1F外侧	扭蛋机
332	小恶魔兽	–	战斗掉落或委托获得
333	巨大豆豆兽	中野1F外侧	扭蛋机
334	妖精兽	中野1F左侧	扭蛋机
335	木偶兽	–	战斗掉落或委托获得
336	比高兽	–	战斗掉落或委托获得
337	比丘兽	秋叶原	红色扭蛋机
338	焰狮兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
339	法老兽	中野1F左侧	扭蛋机
340	夜鹰兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
341	死神兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
342	黄龙兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
343	V龙兽	–	战斗掉落或委托获得
344	V仔兽	–	战斗掉落或委托获得
345	仙女兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
346	菲利斯兽	新宿地铁站前	扭蛋机
347	布加兽	–	战斗掉落或委托获得
348	河豚兽	新宿地铁站前	扭蛋机
349	铁钩兽	上野博物馆前	扭蛋机
350	爱精灵兽	秋叶原	红色扭蛋机
351	普尼兽	–	战斗掉落或委托获得
352	黄蜂兽	秋叶原数据化区域	拾取
353	白金大便兽	中野2F右侧	扭蛋机
354	白金鼻涕兽	新都厅14F	拾取
355	黑暗战斗暴龙兽	–	战斗掉落或委托获得
356	黑帝鼻涕兽	–	战斗掉落或委托获得
357	黑迪路兽	–	战斗掉落或委托获得
358	巴撒兽	秋叶原	红色扭蛋机
359	电光兽	中野2F右侧	扭蛋机
360	王子豆豆兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
361	飞船兽	中野1F外侧	扭蛋机
362	蓝色火焰兽	–	战斗掉落或委托获得
363	震震兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
364	耀狮兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
365	炎巫师兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
366	破坏龙兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
367	烈焰兽	–	战斗掉落或委托获得
368	野火兽	秋叶原	红色扭蛋机
369	蛇颈龙兽	–	战斗掉落或委托获得
370	花拉兽	上野博物馆前	扭蛋机
371	花妖兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
372	小狗兽	–	战斗掉落或委托获得
373	绵绵兽	新宿地铁站前	扭蛋机
374	入侵者兽	秋叶原	红色扭蛋机
375	战狼兽	上野博物馆前	扭蛋机
376	天马兽	中野2F右侧	扭蛋机
377	鼻屎兽	–	战斗掉落或委托获得
378	比特兽	中野1F外侧	扭蛋机
379	锐啄兽	–	战斗掉落或委托获得
380	力神比多兽	–	战斗掉落或委托获得
381	贝利亚吸血魔兽	秋叶原	红色扭蛋机
382	堕天地狱兽	–	完成DLC委托或和特殊NPC对话
383	堕天地狱兽BM	秋叶原	蓝色扭蛋机
384	堕天地狱兽X抗体	上野博物馆前	扭蛋机
385	贝尔菲兽RM	–	完成DLC委托或和特殊NPC对话
386	贝尔菲兽SM	–	完成DLC委托或和特殊NPC对话
387	凤凰兽	–	战斗掉落或委托获得
388	巨鲸兽	中野1F左侧	扭蛋机
389	麻鹰兽	中野1F左侧	扭蛋机
390	神圣天使兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
391	圣龙兽	–	战斗掉落或委托获得
392	兵棋兽（黑）	中野3F楼梯前	扭蛋机
393	兵棋兽（白）	新宿地铁站前	扭蛋机
394	波高兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
395	黑球兽	–	战斗掉落或委托获得
396	浮游兽	–	战斗掉落或委托获得
397	雷光兽	秋叶原	蓝色扭蛋机

编号	名称	位置	获得方式
398	火山兽	上野博物馆前	扭蛋机
399	铁鹰兽	上野博物馆前	扭蛋机
400	科学怪人兽	–	战斗掉落或委托获得
401	钝钝兽	新宿地铁站前	扭蛋机
402	炸弹亚伯兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
403	人鱼兽	中野2F右侧	扭蛋机
404	铠甲加鲁鲁兽	中野2F右侧	扭蛋机
405	金甲龙兽	–	战斗掉落或委托获得
406	金甲龙兽X抗体	中野2F右侧	扭蛋机
407	灵猴兽	涉谷地下铁，分岔后右下方道路的最深处	拾取
408	天龙兽	中野1F外侧	扭蛋机
409	王者巨龙兽	中野1F左侧	扭蛋机
410	混沌神魔兽	–	战斗掉落或委托获得
411	蘑菇兽	秋叶原	红色扭蛋机
412	音速迦奥迦兽	–	战斗掉落或委托获得
413	木乃伊兽	上野博物馆通过第二区域的数码网路世界后	拾取
414	豆豆兽	–	战斗掉落或委托获得
415	海天使兽	–	战斗掉落或委托获得
416	海魔兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
417	玛尔斯兽	中野1F外侧	扭蛋机
418	长毛象兽	新宿地铁站前	扭蛋机
419	密涅瓦兽	–	战斗掉落或委托获得
420	幼虫兽	EDEN公共区域	拾取
421	飞虎兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
422	幻影迦奥迦兽	–	战斗掉落或委托获得
423	幻影迦奥迦兽BM	中野1F左侧	扭蛋机
424	千年兽	中野3F右侧	扭蛋机
425	机械邪龙兽	新宿地铁站前	战斗掉落或委托获得、扭蛋机
426	超海龙兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
427	超蛇龙兽	–	战斗掉落或委托获得
428	机械装甲兽	新宿地铁站前	扭蛋机
429	大古拉兽	秋叶原	红色扭蛋机
430	破灭魔龙兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
431	钢铁悟空兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
432	钢铁加鲁鲁兽	秋叶原	红色扭蛋机
433	钢铁加鲁鲁兽（黑）	–	战斗掉落或委托获得
434	钢铁加鲁鲁兽X抗体	秋叶原	蓝色扭蛋机
435	机械暴龙兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
436	机械暴龙兽（蓝）	–	战斗掉落或委托获得
437	钢铁海龙兽	上野博物馆前	扭蛋机
438	钢铁巨龙兽	–	战斗掉落或委托获得
439	金属幻影兽	上野博物馆前	扭蛋机
440	钢铁豆豆兽	–	战斗掉落或委托获得
441	中世纪红莲骑士兽	中野1F外侧	扭蛋机
442	梅菲斯兽	中野1F外侧	扭蛋机
443	火焰兽	涉谷 淘儿唱片前	战斗掉落或委托获得、扭蛋机
444	梅尔瓦兽	中野2F右侧	扭蛋机
445	银镜兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
446	墨丘利兽	中野1F左侧	扭蛋机
447	毛人兽	Zaxon广场	拾取
448	年糕兽	–	战斗掉落或委托获得
449	角龙兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
450	单角龙兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
451	熊仔兽	–	战斗掉落或委托获得
452	八尺鸦兽	中野1F左侧	扭蛋机
453	雪人兽	–	战斗掉落或委托获得
454	雪球兽	Kowloon Lv.1解除防火墙后即可看到	拾取
455	独角马兽	秋叶原	红色扭蛋机
456	朱诺兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
457	朱诺兽HM	新宿地铁站前	扭蛋机
458	朱庇特兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
459	朱庇特兽LM	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
460	浮球兽	Kowloon Lv.2	拾取
461	娜娜兽	上野博物馆前	扭蛋机
462	进升暴龙兽	中野3F楼梯前	扭蛋机
463	雷龙兽	中野2F右侧	扭蛋机
464	丁香兽	新宿地铁站前	扭蛋机
465	终极巨龙兽	–	战斗掉落或委托获得
466	拉比兽	涉谷 淘儿唱片前	扭蛋机
467	拉比兽（盔甲）	–	战斗掉落或委托获得
468	猛禽龙兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
469	拉拉兽	上野博物馆前	扭蛋机

编号	名称	位置	获得方式
470	利维坦兽	–	完成DLC委托或和特殊NPC对话
471	左轮兽	恶魔巢穴	拾取
472	莉莉丝兽	–	完成DLC委托或和特殊NPC对话
473	花仙兽	–	战斗掉落或委托获得
474	光明兽	–	完成DLC委托或和特殊NPC对话
475	光明兽FM	–	完成DLC委托或和特殊NPC对话
476	光明兽SM	–	完成DLC委托或和特殊NPC对话
477	光明兽幼虫	秋叶原	红色扭蛋机
478	露娜兽	中野2F右侧	扭蛋机
479	烂泥兽	浅草寺大门	拾取
480	鸦神兽	秋叶原	蓝色扭蛋机
481	鸦神兽BM	上野博物馆前	扭蛋机
482	黑狮兽	上野博物馆前	扭蛋机
483	狮子兽	–	战斗掉落或委托获得
484	雷克斯兽	上野博物馆前	扭蛋机
485	红鼻屎兽	委托「募集担任保姆的兼职人员！」	报酬
486	镰鼬兽	–	战斗掉落或委托获得
487	女恶魔兽	涉谷淘儿唱片店内	扭蛋机
488	妖狐兽	–	战斗掉落或委托获得
489	剑皇兽	–	战斗掉落或委托获得
490	火车兽	秋叶原	红色扭蛋机
491	蔷薇兽	–	战斗掉落或委托获得
492	蔷薇兽BM	新都厅38F	拾取
493	黑大耳兽	–	战斗掉落或委托获得
494	莲花兽	–	战斗掉落或委托获得
495	兽人加鲁鲁	秋叶原	蓝色扭蛋机
496	虫虫兽	–	战斗掉落或委托获得
497	贤者兽	上野博物馆前	扭蛋机
498	雀蜂兽	–	战斗掉落或委托获得
499	汪喵兽	–	战斗掉落或委托获得
500	恶霸熊仔兽	Kowloon Lv.5	拾取



数码实验室

通过遍布各处的终端机可以进入数码实验室中，这里提供了诸多与培养相关的功能。



1 数码银行

移动数码宝贝

查看和管理所拥有的数码宝贝，调整它们所在的位置：

列表名称	说明
同行数码宝贝	最多可放11只数码宝贝
数码银行	最多可放300只数码宝贝
农场岛1～5	每个岛上可以放10只数码宝贝，最多能拥有5个岛

进化·退化

在这里进行进化和退化的的操作。

吸收数码宝贝

让数码宝贝吸收别的数码宝贝，每次最多吸收5只，不满5只时按□键即可执行。被吸收的数码宝贝才能越高，吸收者得到的经验值越多，不过被吸收的数码宝贝会就此消失，因此操作前请三思。

孵化数码宝贝

将扫描率在100%以上的数码宝贝转化数码蛋并孵化。

回复为资料

将实体化的数码宝贝变回扫描数据，扫描率为100%，可以通过继续遇敌提升扫描率。

2 数码农场

在“移动数码宝贝”中将数码宝贝移动到“农场岛”并设定一个队长后，可以在这里给它们下达指令或喂食。要注意指令消耗的时间与真实时间相同。



可以對數碼寶貝下達特訓、開發、調查的指令。

下达指示



開發可以支付開發經費製作道具。

特训

强化数码宝贝自身的能力，能力提升的方向根据个性而定（开发型和调查型平均发展）。特训分为三种时间段，时间越短能力提升越多，但友情也下降得越多，如何选择就看玩家自己取舍了。

开发

花费一定的金钱让数码宝贝开发道具，可以将队长设定为个性为“开发型”的数码宝贝，这样开发的时间就越短。

调查

让数码宝贝进行调查，可能获得道具或委托。得到的委托可以在事务所的白板上接受。将队长设定为“调查型”的数码宝贝，调查的时间就越短。

变更队长

更换每个农场岛的队长，每个农场岛只能设定一个数码宝贝为队长，根据其个性不同，特训、开发、调查的结果也会发生变化。

农场道具

在农场岛上放置道具，不同的道具对特训、开发、调查的结果会产生影响。

岛屿扩张

消耗农场道具“岛屿扩张外挂”扩大农场岛，让特训、开发、调查的效果提升，岛上可放置的农场道具数量也会增加。

增加岛屿

需要消耗农场道具“农场岛开发套件”扩张新的农场岛。

3 医疗机

花费一定的金钱回复队伍中所有数码宝贝的HP和SP。

4 竞技场

与其他玩家进行联机对战。

5 镜像迷宫

前往曾经挑战过的迷宫。

6 商店

数码实验室专属商店，在这里可以购买到数码宝贝的食物，以及与数码农场相关的道具。

主线流程

开场剧情过后要求玩家设置主人公的性别的名字，设定完毕后进入序章。

序章 E·D·E·N



调查

和起始位置附近的“有教养的上班族”、“令人毛骨悚然的骇客”，还有第二阶、四阶台阶旁的两个男性对话，然后从移动点前往 EDEN 公共区域。

TIPS ●场景最上方能捡到“软糖兽奖牌”。

到达 EDEN 公共区域后，找到场景中头上标有锁的 NPC 对话得到情报，然后回到 EDEN 入口和带兜帽的关键 NPC 对话，之后便可以从移动点前往 Kowloon 区域。



TIPS ●场景上层能捡到“奥柏兽奖牌”，下层右下方能捡到“幼虫兽奖牌”。

迷宫

到达 Kowloon Lv.1 结识白峰诺奇雅和真田新，剧情过后往公园内部探索。

在探索途中触发剧情，会有三只数码宝贝给主人公选择，三个选项依次对应大耳兽、巴鲁兽、齿轮兽。

选择完后继续剧情，之后可以先往左走打开宝箱，再前往下个区域展开战斗教学。由于本场战斗中有究极体队友，所以战斗会非常简单，可以趁机熟悉一下战斗操作。



战斗结束后往回走，触发诺奇雅遇到亚古兽和加布兽的剧情，之后就可以正常遇敌了，同时迷宫中的箱子也都可以打开。

迷宫信息

第一区域：

发生选择数码宝贝剧情地点的左侧能拿到消耗品“HP胶囊C×3”。

第二区域：

两个宝箱分别能拿到消耗品“ESCAPE GATE”和“HP胶囊C×2”。

探索到迷宫最深处有 BOSS 战。不过战斗经过几个回合会强制中断并触发剧情，所以无需认真作战。战斗中断后，众人逃出网络世界，遇到谜之女性的对话中，把三个对话选项都选择一遍后继续对话，序章结束。



第一章 欢迎光临暮海探侦事务所

章节开始的剧情过后进入数码网路世界，沿着道路走到尽头到达 EDEN 开放空间，在移动点登出会来到数码实验室，与这里的负责人御神乐米蕾对话后开启数码实验室系统。

调查数码实验室的所有设施都会弹出教学，全部调查完后直接从出口登出。登出前，米蕾会赋予主人公“骇客技能”，之后回到 Kowloon Lv.1 的迷宫。

迷宫信息

第三区域：

宝箱中有消耗品“SP胶囊C”和“EXPORT”。

收集够 4 块拼图后主人公的身体恢复原状，之后原路返回，从移动口登出并回到事务所，又吉刑警登场，给杏子和主人公说明了 EDEN 候症群的消息后离去。

迷宫



沿着道路前行，按□键运用骇客技能“Wall Crack(Lv.1)”解除眼前的防火墙，在进入迷宫前会有一小段对话。在迷宫中能看到类似拼图一样的物品，调查后触发战斗教学，战斗胜利能得到“化身用的零件”。

调查

剧情过后已到达医院内，乘坐电梯前往“特殊病房”和该区域病房门口的保安对话后收到杏子的提示，回到一般病房发现登入点，登入并一直沿着道路前进，到达末端后登出进入特别病房，往深处走有一段剧情，之后进入内部调查电脑。



TIPS ●一般病房最深处的一个房间内可以捡到“古尼兽奖牌”。

剧情过后又会回到数码网路世界，原路返回到现实世界，乘坐电梯回到大厅触发剧情，然后场景会跳转到侦探事务所，主人公正式成为杏子的侦探助手并干下了她的特制咖啡，第一章结束。

第二章 寻找父亲 ~山科悠子的委托

板处交纳委托

了。

TIPS ●……奖牌”。

调查

……话，之后回到事务所找杏子，事务所接到了新的委托。

TIPS ●在站前广场的左上方能捡到“阿卡迪兽奖牌”。

从事务所的电视登入前往EDEN入口，和台阶上的关键NPC对话得到关键字“Zaxon”。然后前往Kowloon Lv.1，用关键字“Zaxon”……，即可前往……到达 Zaxon 广场后，用关键字“账号狩猎”和绿衣服的关键 NPC 对话得到道具“Zaxon 的面具”。



迷宫

回到 Kowloon Lv.1，之前挡住防火墙的黑客已经让道，解除防火墙后就可以前往 Kowloon Lv.2 了。解除防火墙后可以捡到“雪球兽奖牌”。

探索 Kowloon Lv.2 的途中会遇到几个黑客阻拦，对话中选择选项“拿出 Zaxon 的面具。”即可叫他们让路。



迷宫信息

第二区域：

宝箱中有消耗品“HP胶囊C”、“复活胶囊”和换钱道具“黄玉”。

第三区域：

宝箱中有消耗品“SP胶囊C”和“EXPORT”，在入口处右侧走到第四区域能拿到装备“ATK附件E”，场景左侧能捡到“多多兽奖牌”。

第四区域：

宝箱中有一份“HP胶囊C×3”和三份“SP胶囊C”，在右下角的宝箱旁能捡到“浮球兽奖牌”。



走到迷宫最深处见到了几个戴面具的人，其中一个叫梅菲斯特先生的人发生了暴走并唤出了一只古拉兽。

BOSS 古拉兽 病毒种，火属性

战斗攻略 BOSS为成熟期数码宝贝，我方最好也要保证有成熟期的数码宝贝与其战斗。尽量使用疫苗种数码宝贝对其克制，该区域时常出现的比丘兽是个不错的选择。

战斗结束后会场景转换到事务所，剧情过后在白板处追加新委托。



委托

走出事务所门口时发生对话，在白板追加委托“追踪！怪人数码面相”。和杏子对话，再到1楼的左侧调查空调，白板上会追加委托“时间胶囊雪女”。

完成以下委托后，第二章结束。

重要委托	找出被悬赏的骇客
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.到达Kowloon Lv.2，和第二个区域和关键NPC对话会发生战斗 3.战斗胜利后回到数码实验室和米蕾对话
战斗内容	小恶魔兽×2 病毒种，暗属性
备注	无

重要委托	追踪！怪人数码面相
流程	1.委托开始后得到关键字“怪人数码面相” 2.到达Kowloon Lv.2，使用关键字“怪人数码面相”和第三个区域宝箱旁的关键NPC对话，得到新的关键字“憎恨警察的骇客” 3.前往新宿的繁华街，用关键字“憎恨警察的骇客”和相关的警官NPC对话得到情报 4.回到新宿的站前广场，和登入点旁的关键NPC对话后会进入数码空间，再次和NPC对话发生战斗 5.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	鼻屎兽 病毒种，木属性
备注	无

重要委托	时间胶囊雪女
流程	1.到中野4楼的咖啡店内和NPC对话收集情报 2.调查咖啡店内的墙壁进入数码空间 3.探索至第四区域和NPC对话发生战斗 4.战斗结束后即可完成委托
战斗内容	雪人兽 疫苗种，水属性
备注	**迷宫信息** **第一区域：** 解除正前方的防火墙后，通过移动点打开宝箱可拿到消耗品“HP胶囊C×3” **第三区域：** 宝箱内有装备“HP附件E”





第三章 数码宝贝

调查

剧情结束后直接前往 Kowloon Lv.1，见到诺奇雅后会有一场杂兵战。

战斗结束后前往 Kowloon Lv.2，解除 Lv.2 的防火墙后前往 Kowloon Lv.3。（需要队伍中有 4 只以上成长期的数码宝贝才能使用解除 Lv.2 防火墙的骇客技能）

到达 Kowloon Lv.3 的第二区域，和关键 NPC 对话得到关键字“要怎么样才交得到女朋友”。

用这个关键字和右侧区域的几个关键 NPC 对话得到关键字“笑容”、“朋友”、“联谊”。

靠近地图正中间的两个 NPC 会听到对话，并得到关键字“数码宝贝”。

回到正中间的区域，用关键字“数码宝贝”和挡路的 NPC 对话，就可以前往正前方的区域了。



迷宫信息

Kowloon Lv.3:

左侧地图的宝箱中有消耗品“HP喷雾C”、“SP胶囊C×3”和“ATK增幅器”。

右侧地图的宝箱中有消耗品“HP胶囊C×3”和“上限提升”，还能捡到“伊贺兽奖牌”。

正前方区域的宝箱中有消耗品“EXPORT”、“复活胶囊”和换钱道具“黄玉”，还能捡到“海狮兽奖牌”。



到达地图的最深处会触发剧情并发生战斗。

BOSS 黑迪路兽 病毒种，暗属性；野人兽 病毒种，土属性

战斗结束后吉米肯出现并向主人公发出挑战。

BOSS 恶魔兽 病毒种，暗属性；火焰兽×2 资料种，火属性

战斗攻略 对方三只数码宝贝均为成熟期，建议玩家也全都使用成熟期对战。恶魔兽主要使用群体攻击，但伤害很低，火焰兽的单体攻击伤害较高，而且会使用提升自身攻击力的技能，需要特别注意。

战斗结束后，亚古兽和加布兽正式和诺奇雅成为了伙伴，第三章结束。

第四章 新宿地下迷宫“迷途之村”事件

剧情过后前往新宿的繁荣街，到达尽头有一段剧情，真田新出现，和主人公一同进入地铁站内。

迷宫

和新一起前往迷宫的最深处，途中会有少量剧情，还遇到了一个叫末堂明实的研究员。



触碰第三区域最深处的球体会发生战斗，战斗结束后得到 IC 卡，然后就可以通过地铁内的闸门了。

迷宫信息

第三区域:

宝箱中有消耗品“HP胶囊B×3”和“上限提升”，还能捡到“贝壳兽奖牌”。

到达迷宫最深处会触发剧情并遭遇 BOSS 战。

BOSS 侵食者 自由种，无属性

战斗攻略 BOSS没有属性。虽然血量非常低，但防御力非常高，攻击力足以秒杀成长期，建议用成熟期以上的形态来战斗。

战斗结束后地铁站恢复正常，然后场景会转到事务所，白板上追加新委托。

>> 委托

和杏子对话后就可以前往涉谷了。和涉谷马路中间的 NPC 对话后，白板追加新的重要委托。另外，在涉谷的“淘儿唱片前”可以捡到“奇鸟兽奖牌”。

重要委托	人车分离五芒星
流程	1.走出事务所，和一旁的关键NPC对话 2.走出建筑，和出口旁的关键NPC对话 3.回到建筑内并到达3楼，和右侧区域的关键NPC对话 4.到达2楼，和左侧区域的关键NPC对话 5.和以上所有人都对过话后，场景会自动跳转到涉谷并发生剧情 6.和场景左上方角落的NPC对话，对话后NPC会换两次位置，找到并对话，然后观看完剧情即可完成委托

完成以上委托后和杏子对话，然后前往 EDEN 入口，到达楼梯最上方调查角落的数据化地点，然后白板上会追加新的重要委托。

重要委托	食梦钱仙
流程	1.再次调查EDEN入口发生数据化的位置 2.登出EDEN入口，跳转到数码空间 3.到达迷宫最深处和时钟兽对话会展开战斗，胜利后即可完成委托
战斗内容	时钟兽 资料种，光属性
备注	迷宫信息 第一区域: 解除Lv.2和Lv.3的防火墙后分别可以拿到消耗品“睡眠复原×3”和换钱道具“祖母绿”

交纳委托后，到 4 楼的咖啡店内帮杏子买咖啡豆，第四章结束。



第五章 寻找父亲·续 ~神代悠子的委托

调查

章节的初始剧情结束后，从大地图前往丰洲集合大厦拜访山科诚，然后前往涉谷的淘儿唱片前，和关键 NPC 对话，剧情过后得到关键字“尼罗河公司”。

TIPS ●要注意该区域会出现特殊NPC，与其对话后会获得装备“忍者的USB”。

前往 EDEN 入口，用关键字“尼罗河公司”和商店旁的 NPC 对话，得到情报后回到事务所。

迷宫



剧情过后前往数码实验室和米蕾对话，得到新的骇客技能“Stealth Hide”和新区域的 URL，对话完后登入 EDEN 前往“神代企业”。

到达后和悠子会合，使用骇客技能“Stealth Hide”，再调查场景左上方的 NPC，可以进入数码网路世界（必须要有病毒种的数码宝贝在队伍中才能发动骇客技能“Stealth Hide”）。

TIPS ●在神代企业右侧能捡到“黑暗巨龙兽奖牌”。

到达尽头登出，进入阿瓦隆伺服器。

迷宫信息

数码网路世界：

第一个分岔路的最右侧区域能拿到消耗品“CRT增幅器”，最左侧区域能拿到消耗品“SP胶囊C×3”。

第二个分岔路左侧能拿到消耗品“HP喷雾B×3”，最后的分岔路右侧能拿到消耗品“复活胶囊×2”。

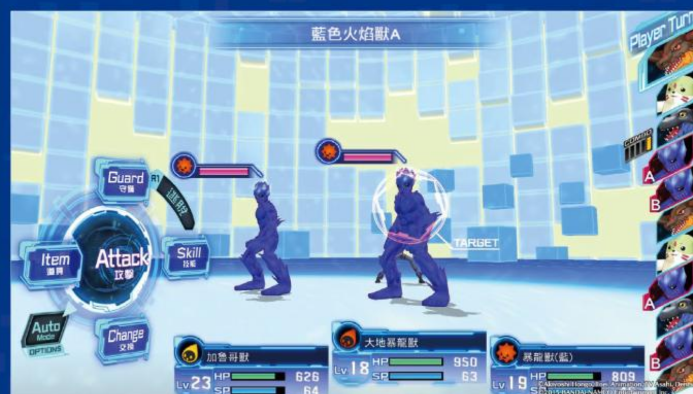
阿瓦隆伺服器：

第一区域能拿到消耗品“混乱复原×5”、“HP胶囊B×2”和“DEF增幅器×2”。

到达第二区域，对着目标物体使用骇客技能“Code Scan”（需要队伍中有资料种的数码宝贝时才能使用），之后会触发剧情并发生战斗。

BOSS 蓝色火焰兽×2 病毒种，火属性

战斗攻略 敌人都是完全体，而且属性和类别完全相同，建议用属性、种族相克制的数码宝贝来应战。另外敌人会使用“混乱鬼火”让我方陷入混乱状态，最好保证身上有足够的混乱复原道具。



战斗结束后会有一段剧情，第五章结束。

第六章 秋叶原连续“神秘失踪”事件

调查



剧情过后得到关键字“秋叶原神秘失踪事件的失踪者”，然后从大地图前往秋叶原，用刚刚获得的关键字和上侧人行道右侧的NPC对话，得到新的关键字“花店店员”。再用这个关键字和下侧人行道的 NPC 对话，之后回去和先前的男性 NPC 对话。

TIPS ●在中野3楼外侧会看到特殊NPC，对话后得到消耗品“精力旺盛菇”和“究极魔兽奖牌”。
●秋叶原上侧人行道右边能捡到“岩石兽奖牌”。

登入 EDEN，前往虚拟狂热广场，和所有关键 NPC 对话后，前往中野的 3 楼的二手书店前找关键 NPC，然后回到事务所触发剧情。

剧情过后到 Kowloon Lv.1 与新会合，然后前往该第三区域，在入口左侧有一个被锁着的资料，用骇客技能“Code Scan”解析后会发生战斗。



BOSS 贤者兽 病毒种，暗属性

战斗结束后登出前往秋叶原，在商店前触发剧情，秋叶原的部分街道产生了数据化现象。

迷宫

探索的途中会遇到几次剧情，末堂在对话过后还担当商店的作用。触碰第一区域的球体发生战斗，战斗胜利后，该区域的部分路障会解除。继续往前探索到进入迷宫最深处，会触发剧情并发生战斗。



迷宫信息

第一区域：

右下方能拿到农场道具“岛屿扩张外挂”。

BOSS 贤者兽 病毒种，暗属性

战斗攻略 敌人比上次要厉害得多，全体攻击的伤害非常高，对魔法攻击的抗性也不低，建议用疫苗种的数码宝贝作战，最好让完全体参战。

战斗结束后再度和侵食者交锋，胜利后回到事务所。

>> 委托

走出事务所，杏子会告诉主人公白板上追加了新委托。到中野4楼的咖啡店内和一个新的NPC对话，白板会追加新委托“良太的青春”。

重要委托	良太的青春
流程	1.和以下3位NPC对话： ①1楼左侧的NPC ②3楼外侧的NPC ③3楼厕所旁的NPC 全部对话完毕后场景会自动跳转到咖啡店内并触发剧情 2.登入EDEN，前往Kowloon Lv.3左侧的地图和关键NPC对话即可完成委托
备注	无

重要委托	中野地下道
流程	1.从大地图前往中野地下道 2.探索地下道时会发生剧情并进入数码空间 3.在第二区域使用骇客技能“Copy and Paste”将上方平台上的数据复制到下方平台上，即可打开现实世界中的铁门 4.登出，并进入中野地下道，在分岔道往左边走会触发剧情，然后场景跳转回事务所 5.从大地图前往东京新都厅，进门口后调查场景正前方的一台电脑会进入数码空间 6.到达第二区域调查最深处的侵食者，会发生战斗，战斗胜利后即可完成委托
备注	**迷宫信息** **新都厅的数码空间：** 第一区域右上方的宝箱中能拿到消耗品“Bug复原×3”

完成以上两个委托后，前往涉谷的淘儿唱片前，调查正门进入淘儿唱片，和里面的一个关键NPC对话会追加新委托。完成以上委托后，第六章结束。

重要委托	田和玲子的事件簿
流程	1.委托开始后得到关键字“微妙的恶作剧” 2.使用关键字“微妙的恶作剧”和场景最右侧的NPC对话 3.和委托人对话 4.前往店内有数据化的地点，会触发剧情并进入数码网路世界 5.探索到迷宫的最深处，悟空兽会一直躲开玩家，反复两次后调查自动贩卖机，把悟空兽逼回最深处后，到达终端附近的自动贩卖机并通过数码网路世界后，会和悟空兽展开战斗 6.战斗结束后即可完成委托
战斗内容	悟空兽 病毒种，暗属性。
备注	**迷宫信息** **第二区域：** 道路中的宝箱中有消耗品“HP喷雾C” **第三区域：** 第一个分岔路下方能拿到装备“SP附件C” **第五区域：** 宝箱中能拿到消耗品“麻痹复原×3” **数码网路世界：** 左上方的两个区域内分别能拿到农场道具“心儿怦怦肉”和消耗品“友情”



第七章 恶魔巡礼狂想曲

剧情过后先到4楼左侧区域和关键NPC对话，然后登入EDEN前往Kowloon Lv.3，解开第一区域的防火墙进入Kowloon Lv.4。

迷宫

用场景左侧的黄色平台到达上层，和关键NPC对话，再用骇客技能“Copy and Paste”令场景右侧的黄色升降台运作前往第三区域，和这里的关键NPC对话会有一场战斗。



BOSS 祖利兽 病毒种，木属性；猛鬼兽 病毒种，暗属性

迷宫信息

第一区域：

左上方平台的宝箱中有消耗品“EXPORT”。右下方能捡到“河童兽奖牌”。

第二区域：

一开始往左走，在平台左下方会见到特殊NPC，对话后得到装备“探索者的USB”。

第三区域：

宝箱中有消耗品“混乱复原×3”，还能捡到“云迪兽奖牌”。

支线：第三区域右下方高台的宝箱前有NPC挡路，与其对话并战斗胜利后得到道具“勇气装甲”，之后可以打开他身后的宝箱获得“天降奇迹肉×3”和“上限提升”。（战斗内容：烈焰兽 自由种，火属性）

战斗结束后回到事务所，前往中野4楼右侧区域和关键NPC对话，再到2楼左侧区域找到诺奇雅，然后返回事务所，剧情结束后前往Kowloon Lv.4。



迷宫

在第三区域探索的途中会触发剧情并发生战斗。

BOSS 奥加兽 病毒种，土属性；千兆龙兽 病毒种，风属性

战斗结束后，从登出口前往新区域“恶魔巢穴”，到达后直接进入剧情发生战斗。

BOSS 科学怪人兽 资料种，雷属性；死神火焰兽×2 资料种，火属性

战斗攻略 由于战斗中有NPC的亚古兽和加布兽参战，能吸引不少火力，所以战斗节奏不会显得很紧凑。敌人的种类都是资料种，用病毒种来战斗会让战斗变得非常轻松。科学怪人兽的技能“交叉拳”，是在受到物理后能够进行反击的Buff技能，所以建议优先清理掉完全体的死神火焰兽，最后再来围攻身为究极体的科学怪人兽。另外科学怪人兽的技能“战斧塔斯纳”的伤害非常高，只要被打中就基本无法继续战斗了，所以要准备好足够的复活道具。

战斗结束后，会有一段诺奇雅的剧情战，剧情过后回到事务所。

>> 委托

和杏子对话后前往新宿，调查繁华街的数据化地点，然后白板会出现新的重要委托。另外，和中野1楼街上的一个NPC对话也会追加新委托。完成以下委托后，第七章结束。

重要委托	白天的镰鼬
流程	1.前往新宿的繁华街，调查该区域的数据化地点 2.再次调查该区域的数据化地点，之后会发生剧情并进入数码网路世界 3.在数码网路世界的尽头与坦克兽对话发生战斗 4.战斗结束后即可完成委托
战斗内容	坦克兽 资料种，雷属性
备注	**迷宫信息** **数码网路世界：** 第一个岔路一直往左走能拿到消耗品“SP胶囊C×5”，一直往右走能拿到消耗品“晕眩复原×3” 地图最左侧的区域可以拿到消耗品“SP胶囊A”，最右侧左边的区域能拿到消耗品“HP胶囊C×8”

重要委托	走访BW美食
流程	1.调查中野1楼外侧商店旁边的中餐馆 2.调查中餐馆对面的茶馆 3.调查中野2楼右侧的寿司店 4.以上全部调查结束后会回到事务所，委托完成
备注	无





第八章 永不止息的风暴女孩

调查

前往 EDEN 的 Kowloon Lv.1 找到诺奇雅，然后前往恶魔巢穴和关键 NPC 对话，其中右侧的 NPC 在对话后会有一场杂兵战。之后再前往 Zaxon 广场和关键 NPC 对话，对话中选择第三个选项。

TIPS ●前往东京新都厅，与大厅左侧的特殊NPC对话得到消耗品“意志坚韧哈密瓜”和“巴尔巴兽奖牌”。
●在恶魔巢穴内能捡到“左轮兽奖牌”。
●在Zaxon广场内能捡到“毛人兽奖牌”。

迷宫

登出前往新宿，和在繁华街地铁站前的新对话，然后前往新宿的 EDEN 终端会进入数码网路世界，走到尽头登出后到达新地点，随后这里出现数据化现象。



迷宫信息

第一区域:

左下方的两个宝箱中有农场道具“岛屿扩张外挂”和消耗品“液晶化复原×3”，区域右侧的两个宝箱中有装备“万能复原DX”和消耗品“HP胶囊B×5”。

第二区域:

右下方的宝箱中有消耗品“上限提升”。

触碰地图最深处左侧和右侧的球体后发生战斗，将两侧的球体解除后即可前往第二区域。

BOSS(左) 狮子兽 疫苗种，土属性

BOSS(右) 镰鼬兽 疫苗种，光属性

在第二区域前进不远后侵食者出现，并与众人展开战斗。

BOSS 侵食者 自由种，无属性

战斗攻略 这次的BOSS会使用带有“液晶化”效果的攻击，建议准备好足够的“液晶化复原”道具，并将全员都进化到完全体后再来战斗。

战斗结束后该地区恢复正常，场景跳转至事务所。



委托

调查 2 楼卡牌店附近的告示牌会追加新的重要委托。

重要委托	活着的人偶、死去的人类
流程	1.委托开始后得到关键字“Liviclu” 2.前往秋叶原，用关键字“Liviclu”和EDEN终端附近的NPC对话 3.和商店附近的关键NPC对话 4.调查SEGA店面前数据化的地点，然后进入数码空间 5.和第三区域右下角的地狱使者兽对话会发生战斗 6.战斗胜利后和关键NPC对话即可完成委托
战斗内容	地狱使者兽 自由种，暗属性。
战斗攻略	BOSS的普通攻击和技能“死亡召唤”带有即死效果，最好带上复活道具或给我方单位装备“即死屏障”战斗。
备注	迷宫信息 第一区域: 右侧的宝箱内有消耗品“SP胶囊B×3” 第三区域: 左上方的宝箱内有消耗品“INT增幅器×3” 第四区域: 宝箱内有消耗品“HP胶囊B×2”

完成以上委托后到新宿和新对话会追加新的重要委托，完成该委托后第八章结束。

重要委托	稀有漫画・串联
流程	1.登入EDEN并前往EDEN公共区域和新对话 2.和关键NPC对话 3.前往EDEN入口和关键NPC对话 4.前往EDEN公共区域和关键NPC对话后得到关键字“圣伊蕾丝学园的地址是？” 5.登出EDEN，前往中野3楼的二手书店前，用关键字和站着的NPC对话 6.回到EDEN公共区域找到新 7.前往EDEN自由区域，和关键NPC对话即可完成委托
备注	EDEN自由区域上方的角落里能捡到“丧尸撒旦兽奖牌”



第九章 我们的大作战！

TIPS ●在登入EDEN前，前往中野3楼右侧和特殊NPC对话能获得装备“友情的USB”。

登入 EDEN 前往神代企业，在场景左上方进入数码网路世界，前往阿瓦隆伺服器。

迷宫

前进至高台会遇到安杜路兽和钢铁豆豆兽挡路，击败后即可前进。

BOSS 安杜路兽 疫苗种，雷属性；钢铁豆豆兽 资料种，雷属性

战斗攻略 两个敌人均为完全体，最好用完全体资料种的数码宝贝应战。

迷宫中有部分隐藏道路（小地图的紫色地形），接近后新会帮忙开启。走到尽头用骇客技能“Copy and Paste”开启通往第二区域的道路。

第二区域的通过方法和第一区域一样。左边平台放置蓝色数据，右边平台放置绿色数据即可打开前进的道路。



迷宫信息

第一区域:

宝箱中有消耗品“HP胶囊C”、“勇气值D”、“ESCAPE GATE×3”和“HP喷雾B×3”。

第二区域:

宝箱中有消耗品“SP胶囊B×2”、两份“HP胶囊C”、“珍珠×3”、“攻击型修正档”和“SPD抑制晶片C”。

在进入第三区域前侵食者出现与两人展开战斗。

BOSS 侵食者 自由种，无属性

战斗结束后前往下个区域，调查房间内的所有关键位置后发生剧情，场景转回事务所。

委托

前往 Kowloon Lv.1 的广场和关键 NPC 对话开启重要委托“增加新血！诺奇雅军团”，完成后追加新委托“La Misère（贫困）”。前往 4 楼的咖啡店内和关键 NPC 对话还会追加委托“赠予樱的玫瑰花束”。



重要委托	增加新血！诺奇雅军团
流程	1.登入EDEN，前往Kowloon Lv.1和关键NPC对话 2.到达第二区域见到诺奇雅后，前往Kowloon Lv.2的第三区域发生剧情战 3.几个回合后战斗中断，一段剧情后会再次发生战斗 4.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	黑暗战斗暴龙兽 病毒种，火属性；钢铁加鲁鲁兽（黑）病毒种，雷属性
备注	无

重要委托	La Misère（贫困）
流程	1.登入EDEN，前往Zaxon广场和关键NPC对话 2.场景自动跳转到EDEN公共区域，到达楼梯下的平台调查关键地点 3.前往Kowloon Lv.4的第二区域触发剧情并发生战斗 4.战斗结束后即可完成委托
战斗内容	战甲兽 自由种，土属性；大古加兽 病毒种，木属性；超海龙兽 资料种，水属性
备注	无

完成以上委托后，第九章结束。

重要委托	赠予樱的玫瑰花束
流程	1.委托开始后得到关键字“抓牢少女心的礼物” 2.前往新宿的繁华街，用刚得到的关键字和诺奇雅对话，剧情过后得到关键字“罗曼蒂克的礼物” 3.前往秋叶原，用关键字“罗曼蒂克的礼物”和新对话，剧情过后得到关键字“简单朴实的好东西” 4.登入EDEN，前往神代企业，用关键字“简单朴实的好东西”和悠子对话即可完成委托
备注	无

第十章 前往约定之地

前往 EDEN 自由区域找到诺奇雅，会有一场剧情战，过后前往 EDEN 公共区域与新对话，就可以前往新区域“瓦尔哈拉伺服器”了。

TIPS ●和EDEN自由区域的特殊NPC对话得到消耗品“力大无穷凤梨”和“莉莉丝兽奖牌”。

迷宫

第二区域时，将蓝色数据复制到其他平台即可开启道路。

第三区域时，分别将蓝（右上）、绿（左上、右下）、黄（左下）三种数据放置到对应的平台上即可开启道路，与诺奇雅会合。



迷宫信息

第一区域：

宝箱中能拿到消耗品“复活胶囊×3”、“EXPORT”和“海蓝宝石×2”，移动点附近能捡到“豆豆兽奖牌”。

第二区域：

宝箱中有消耗品“HP胶囊B”、“SP喷雾B”和农场道具“农场岛开发套件”、“岛屿扩张外挂”。

第三区域：

宝箱中有消耗品“上限提升”、“医疗喷雾×3”和“银行扩张驱动程式”。

BOSS 机械邪龙兽 病毒种，雷属性

战斗攻略 BOSS使用技能“锁定”后，下个回合有很大几率会使用伤害极大的全体技能“无限大炮”，HP不够的单位建议防御，或在其出招前将BOSS打至睡眠、麻痹等异常状态也是一种破解的方式。另外，每次BOSS使用完无限大炮后下次行动必定会发动“过热”（攻击力和防御力下降），此时是追击的好时机。



战斗结束后会跳转至诺奇雅的战斗，第一场为剧情战斗，几回合后战斗中断，然后会发生战斗暴龙兽和钢铁加鲁鲁兽合体进化成奥米加兽的剧情，之后再次展开战斗，由于有奥米加兽这样强力的超究极体，所以战斗没有任何难度。

战斗结束后，附近出现大量侵食者，一段剧情后会发生战斗。

BOSS 侵食者×2 自由种，无属性

战斗胜利后第十章结束。

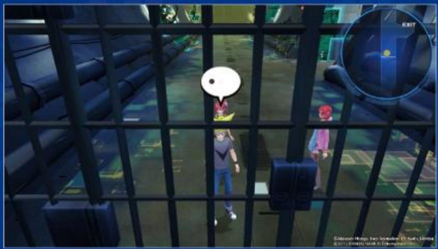




第十一章 失乐园

剧情过后，登入 EDEN 前往 Zaxon 广场和诺奇雅对话。

迷宫



剧情过后前往中野地下道，这里共有三个大区域，每个区域都由三个部分组成一个大的圆环通道，分岔路的选择分别是左、右、右。探索到尽头后会发现悠子和岸部，一番对话后岸部露出她的本来面目，并和众人发生战斗。

迷宫信息

进入第一区域后

第一区域：

初始位置往下走能见到特殊NPC，与其对话后能获得道具“亿万富翁的USB”。

上方的分岔路右侧的宝箱中有农场道具“岛屿扩张外挂”。

第二区域：

下方分岔路左侧的宝箱中有消耗品“复活胶囊×3”，上方分岔路左侧的宝箱中有装备“睡眠屏障DX”。

第三区域：

下方的分岔路左侧有“战马兽奖牌”，上方的分岔路左侧的宝箱中有消耗品“上限提升”。

BOSS 剑皇兽 病毒种，暗属性

当 BOSS 的 HP 被削减到一半时战斗强制中断，经过一段剧情后会发生第二场 BOSS 战。

BOSS 侵食者夏娃 自由种，无属性

战斗攻略 BOSS会使用附带睡眠效果的全体攻击，建议在涉谷的淘儿唱片前购买装备“睡眠屏障”后再来战斗。

战斗胜利后进入悠子的精神世界，走到最深处触发剧情，第十一章结束。



第十二章 徬徨

几乎全是剧情的章节，可以自由行动后一直走到场景最深处触发剧情，之后自动回到事务所，第十二章结束。

第十三章 东京数码事变

迷宫

前往涉谷和诺奇雅对话，然后登入 EDEN 前往 EDEN 自由区域，剧情过后会回到事务所。



TIPS ●和浅草大门左侧角落里的特殊NPC对话能得到消耗品“铜墙铁壁苹果”和“利维坦兽奖牌”。

●在浅草大门前能捡到“烂泥兽奖牌”。

迷宫

调查事务所内的沙发，选择“Yes”会进入数码网路世界，到达尽头后发生剧情并回到事务所。白板上有新的重要委托。

迷宫信息

第一个分岔路往左走到尽头可以拿到消耗品“SPD抑制晶片B”，往右走的第一个分岔路的左上方可以拿到消耗品“HP抑制晶片B”，右下方能拿到消耗品“INT抑制晶片B”。

>> 委托

完成委托“虎哭之夜”后，和中野１楼外侧的诺奇雅对话，白板会追加新的重要委托。完成以下委托后，第十三章结束。

重要委托	虎哭之夜
流程	1.从大地图前往上野 2.剧情过后会和独眼龙兽战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	独眼龙兽 病毒种，土属性
备注	无

重要委托	走访新宿美食
流程	1.委托开始后会自动前往新宿 2.到达繁华街，调查地铁站附近绿色招牌的店铺 3.调查繁华街地铁站旁的马路 4.前往新宿往繁华街的交界处，调查右侧的“甘味处”店铺即可完成委托
备注	无



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

第十四章 What is a Youth？

前往秋叶原，在商店前会遇到皇家骑士团成员芳香兽。剧情过后回到事务所，然后前往中央医院和悠子对话。

TIPS ●和中央医院大厅右侧的特殊NPC对话可得到装备“大容量的USB”。

调查

剧情过后回到大厅和关键NPC对话，得到关键字“精神错乱的男子”，再用关键字“精神错乱的男子”和坐在凳子上的小孩对话，然后前往一般病房，调查最深处右边的房间会触发剧情。



迷宫

进入“山科诚的记忆”中后，走到最底层和外星兽对话会发生战斗。

BOSS 外星兽 病毒种，光属性

战斗攻略 BOSS为究极体，而且对魔法攻击的抗性较高，最好用物理输出单位作战。BOSS会对自身使用不知名的技能，让自己或我方人员在一回合内陷入Bug状态，所以战斗时队伍中最好要备有资料种的数码宝贝，以应对种族变换的情况。

剧情后赶往新宿的繁华街地铁站，与侵食者展开战斗。

BOSS 侵食者 自由种，无属性

战斗攻略 这次的侵食者特性和以往不同，魔法攻击造成的伤害比物理攻击稍微高一些，但总体实力还是比以往高出不少，即使用完全体来对付都会有点吃力，最好培养出究极体的数码宝贝后再来战斗。如果有战斗暴龙兽或黑暗战斗暴龙兽的话，神圣/黑暗龙卷风的贯穿能带来非常可观的伤害。

战斗结束后进入地铁站内与新再会，继续探索数据化的地铁站。地图后半部分和过去不同，走到最深处后发生战斗。

迷宫信息

解除球体后，旁边的宝箱能拿到换钱道具“红宝石”。

BOSS 侵食者 自由种，无属性

战斗攻略 BOSS会使用让我方全体液晶化的技能，要备好治疗道具，道具不够的情况下只能用普通攻击将BOSS击败了。



战斗胜利后回到事务所，第十四章结束。

第十五章 平行世界

TIPS ●和中野3楼厕所前的特殊NPC对话能得到消耗品“聪明绝顶红萝卜”和“堕天地狱兽奖牌”。

前往涉谷，用骇客技能“Stealth Hide”将自己隐身后前往地铁内。

迷宫



本迷宫就是之前对战悟空兽的迷宫，而当时无法通行的地方现在都可以通行了。第二区域的分岔路一直往下走，第三区域走长廊最右侧的楼梯前往第四区域，解除第六区域的球体后，该区域的路障都会消除，到达分岔路往上走，在迷宫最深处会与杜纳斯兽发生战斗。

迷宫信息

第一区域：

宝箱中有消耗品“HP胶囊A×3”。

第三区域：

长廊尽头的宝箱中有消耗品“开发型修正档”，

第四区域：

能捡到“灵猴兽奖牌”。

第五区域：

长廊尽头的宝箱中有装备“贤者光碟”。

第六区域：

解除球体后，前方道路的宝箱中有消耗品“SP喷雾B”，第六区域的宝箱中有农场道具“岛屿扩张外挂”。

第七区域：

宝箱中有农场道具“农场岛开发套件”。

BOSS 杜纳斯兽 资料种，风属性

战斗攻略 虽然本场战斗有金甲龙兽支援，但杜纳斯兽的实力依然不可小看，我方单位只要被其抓住了弱点，被一招秒杀不是什么难事，建议用病毒种的数码宝贝参战。



战斗胜利后得到道具“和谐的意志”并回到事务所。之后前往上野和关键NPC对话，然后再次使用骇客技能“Stealth Hide”隐身，进入上野公园博物馆。

迷宫

博物馆内有登入点，调查后进入数码网路世界，穿过后会到达其他地点。但要先到第二区域消除球体解除路障，否则无法拿到这两个区域的宝箱。解除路障后回到第一区域，从正中央的道路前进，到最深处会触发剧情并发生战斗。战斗胜利后得到道具“钢铁的意志”，场景跳转到事务所。



迷宫信息

第二区域：

左上方能拿到消耗品“HP胶囊A×3”；

左下方能拿到消耗品“复活胶囊×2”和“上限提升”。

第一区域的数码网路世界：

岔路顺序依次选右、左、右能以最快速度到达尽头。穿过后能拿到“银行扩张驱动程式”。

左侧道路第一个左分岔路能拿到消耗品“HP胶囊C×10”，最后一个左分岔路能拿到消耗品“祖母绿”。

右侧道路的倒数第二个小分岔路右侧能拿到消耗品“HOME GATE”。

第二区域的数码网路世界：

在第一个分岔路往右走即可看到出口，穿过后能在捡到“木乃伊兽奖牌”。

第一个分岔路一直往左走，在最后的分岔路右侧能拿到消耗品“INT增幅器×3”，倒数第二个分岔路右侧则有换钱道具“钻石”。

右侧道路的上分岔路分别能拿到消耗品“勇气值C”和“ATK增幅器×3”。



BOSS 番长狮子兽 疫苗种，土属性

战斗攻略 BOSS的血量非常高，不过会给我方施加有益的Buff，在HP到达一定值以下时，还会连续使用高伤害的单体技能“闪光番长拳”，建议准备好足够的复活道具。整场战斗总的来说是一场消耗战，不过由于BOSS不会使用回血技能，而且作为支援角色的哈克兽还会使用全体回复技能，所以难度不大。

前往EDEN自由区域会立即发生剧情战，之后前往数码实验室找米蕾，然后回到事务所前和关键NPC对话，再前往Kowloon Lv.1和关键NPC对话，白板会追加新的重要委托。



委托

重要委托	悠子与YUGO
流程	1.前往中央医院，和大厅的关键NPC对话后获得关键字“YUGO的行踪” 2.登入EDEN，前往Kowloon Lv.1的第三区域，用关键字“YUGO的行踪”和关键NPC对话 3.前往Kowloon Lv.2的第二区域找到悠子，剧情过后会和YUGO的机械邪龙兽再次展开战斗 4.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	机械邪龙兽 病毒种，雷属性
备注	无

完成以上委托后，前往数码实验室和米蕾对话，场景会跳转至新宿地铁站内。

迷宫



和以往的地铁迷宫一样，这里也有一触碰就会进入战斗的发光球体，解除掉后迷宫内的路障消失。解除第一个球体能得到IC卡，用于打开小地图上标有感叹号的闸门。前进至迷宫最深处会与巴尔巴兽展开战斗。

BOSS 巴尔巴兽 病毒种，暗属性

战斗攻略 BOSS在使用技能“魔力同时解放！”后，下一招必定是名为“群魔殿迷失”的全体攻击，这招伤害非常高，命中后BOSS还会回血，建议用疫苗种的数码宝贝来承受伤害。BOSS在使用“魔力同时解放！”后会暂时弱化，速度变得极慢，可以趁这个机会用强力且克制BOSS的招式将其直接击败。

战斗胜利后会回到数码实验室，究极V龙兽加入队伍，然后前往EDEN自由区域的最右侧挑战八脚马兽，战斗胜利后场景跳转到事务所。

BOSS 八脚马兽 疫苗种，光属性

战斗攻略 BOSS的速度非常快，开场后会用技能“开战”增加我方全员的速度，在战斗中也会给自己施加增加速度的Buff，还会用带睡眠效果的全体技能“奥丁之息”。由于BOSS的血量非常高，单体伤害技能几乎可以秒杀我方一个单位，总的来说也是一场消耗战。拥有消除敌方Buff技能的数码宝贝可以说是它的克星，比如沙古牙兽。

剧情过后从大地图前往浅草，用骇客技能“Stealth Hide”隐身，进入数据化区域。

迷宫

由于第一区域之前已经清理过，所以可以直接通往第二区域，第二区域和之前的第一区域一样，解除地图左上方和右上方的光球即可开通前进的道路。到达最深处会触发剧情并发生战斗。



迷宫信息

第二区域：

左侧的箱子内有消耗品“SP胶囊B×3”；右侧的箱子内有消耗品“勇气值C”；右上方分岔路能拿到“冰石兽奖牌”。

BOSS 侵食者 自由种，无属性

战斗攻略 BOSS和之前的类型一样，也会对我方全体使用附带“液晶化”状态的技能，要准备好足够的恢复道具或装备“液晶化屏障”。

战斗结束后会有一场剧情战，剧情过后第十五章结束。

第十六章 DiverCity：Dragons ～栖息着龙的岛屿

TIPS ●与涉谷的淘儿唱片店内的特殊NPC对话会获得装备“混乱屏障DX”。

前往御台场，一直前进到达第二区域的高台附近会触发剧情，和艾克萨兽发生战斗。



BOSS 艾克萨兽 资料种，风属性

战斗攻略 BOSS的伤害很高，不过战斗中有两位皇家骑士助阵。给予BOSS一定伤害后会强制中断战斗。

战斗中断后，众人回到事务所。剧情过后登入EDEN，前往Kowloon Lv.1的广场处会触发剧情，然后前往Kowloon Lv.5。

迷宫

从Kowloon Lv.4第一区域左侧，用骇客技能解除防火墙即可前往Kowloon Lv.5。

与入口前的悠子对话，剧情过后即可深入Kowloon Lv.5探索。

迷宫中有一些被封锁的数据，用骇客技能解析后得到迷宫的相关信息。另外迷宫中有不少隐藏的陷阱，踩上后会被传送到迷宫开始处，被触发过的陷阱会一直显示。到达迷宫最深处会与皇家骑士之一的颅骨兽发生战斗，战斗结束后回到事务所。



迷宫信息

第二区域：

场景右侧的宝箱内有消耗品“上限提升”。

上述宝箱的上方有陷阱，落入陷阱后选择右边的移动点能到达第二区域正中央的平台，平台左侧的宝箱有农场道具“岛屿扩张外挂”。

中了地图上方路段的陷阱后，能捡到“恶霸熊仔兽”奖牌”。

BOSS 颅骨兽 疫苗种，土属性



战斗攻略 BOSS的物理抗性很高，最好用以魔法攻击为主的数码宝贝战斗。它的全体攻击技能“终结华尔兹”伤害非常高，但使用后自身的能力会下降一段时间，此时是攻击的好时机。另外，技能“神之庇佑”会让BOSS短时间内获得无敌的效果，看到它发动这招后就不要攻击了，立即进行回复或用道具提升自身能力以准备下一轮进攻。

委托

调查中野1楼外侧的告示板，白板会追加新的重要委托“中野都市传说扑灭者”。完成后前往中野3楼，和厕所前的数码宝贝对话追加新委托“亡灵怪猫大厦”。

重要委托	中野都市传说扑灭者
流程	1.和1楼的4名关键NPC对话 2.和2楼的4名关键NPC对话 3.和3楼的3名关键NPC对话 4.剧情过后即可完成委托
备注	无

重要委托	亡灵怪猫大厦
流程	1.前往4楼的咖啡店和所有关键NPC对话 2.再次前往咖啡店和关键NPC对话 3.调查墙壁进入数码网路世界 4.穿过数码网路世界后会到达数码空间 5.收集数码空间中的数据文件（共5个），每收集到一个都得到一个关键字 6.收集完所有数据后会触发剧情 7.用关键字“咪子”和关键NPC对话后即可完成委托（选错关键字的话会和NPC发生战斗，战斗胜利后即可完成委托）
备注	**迷宫信息** **数码网路世界：** 第一个分岔道一直往左走能拿到消耗品“HP喷雾A” 第二个分岔道往下走能拿到装备“风之守护者DX” 第三个分岔道往左走能拿到消耗品“勇气值B” 第四个分岔道左侧的道路尽头分别能拿到消耗品“友情×2”和“SPD抑制晶片C×3” **数码空间：** 第一个移动点到达的区域中有宝箱，打开能得到消耗品“ATK抑制晶片B” 在场景左侧，解除Lv.4的防火墙后能拿到消耗品“SP抑制晶片B” 其中一个数据文件附近的宝箱内有消耗品“ESCAPE GATE×3”

完成以上委托，走出事务所后会触发剧情，之后回到之前和艾克萨兽战斗的地点会再次与其发生战斗。战斗胜利后，第十六章结束。



BOSS 艾克萨兽 资料种，风属性

战斗攻略 当BOSS的HP到达一半以下时会给自己施加各种有益的Buff，并会使用威力强大的群体技能“龙魂冲击”，命中后会强行让我方的战斗单位退场并换上后备单位，建议将队伍的后备人员都换上病毒种的数码宝贝以无视掉这招的换人效果。

第十七章 追忆

剧情过后从大地图前往秋叶原，和秋叶原商店右侧的悠子对话，会进入秋叶原的数据化区域。

TIPS ●和秋叶原场景上方人行道右侧的特殊NPC对话会获得消耗品“行疾如风香蕉”，还有“贝尔菲兽SM奖牌”和“贝尔菲兽RM奖牌”。

迷宫

从第一区域左上方前进到下个区域，解除光球后第一区域的路障都会消失，另外有光球的区域能捡到“黄蜂兽奖牌”。



回到第一区域，到达右下方解除球体后，从该区域右上方进入下一个区域。到达最深处后会和剑皇兽发生战斗。

BOSS 剑皇兽 病毒种，暗属性

战斗攻略 BOSS的血量和防御力都很低，只要我方全员都是疫苗种的数码宝贝即可轻松获胜。

战斗结束后到达未知区域，一直往前走过三个区域后触发剧情，之后沿着道路一直往外走到广场（地形就是Kowloon Lv.1）。经过一番剧情过后，第十七章结束。



第十八章 遗失，失落的记忆

本章节操作的角色变成诺奇雅，但会继承主人公身上的所有数码宝贝和道具。走至事务所门口选择“Yes”进入迷宫。

迷宫

稍微往前走一段距离后，进入数码实验室，出来后继续往前走。

迷宫信息

第二区域：

宝箱内有消农场道具“顶级肉品”和消耗品“友情DX”。

第三区域：

宝箱内有消耗品“完全复活喷雾”。



到达第三区域末端会有剧情，剧情过后调查裂缝并选择“Yes”，之后会遇到剑皇兽并发生战斗。战斗结束后，第十八章结束。

BOSS 剑皇兽 病毒种，暗属性

战斗攻略 BOSS的防御力和血量比上次稍微高了一些，打法和阵容照旧即可。BOSS血量降到二分之一时战斗中断，一段剧情后再次展开战斗。第二次战斗时，支援角色变成了悠子的数码宝贝，而且这次剑皇兽会用高伤害的单体技能和增加自己攻击力的Buff。只要做好回复工作，整场战斗的难度并不大。



第十九章 圆桌狮骑士

TIPS ●和新宿繁华街的特殊NPC对话得到装备“军师的USB”。

迷宫

前往东京新都厅，直接进入建筑，从最左侧的电梯前往13层。

13F～15F:

乘坐13层左侧区域右下方的电梯到达14层→乘坐右侧的电梯回到13层→跳下右下方的台阶，乘坐电梯到达14层→乘坐电梯前往15层→乘坐右侧的电梯前往27层（左侧的电梯开启通往大厅的捷径）。

27F～30F:

乘坐27层正上方的电梯前往29层→乘坐电梯回到27层→乘坐左下方的电梯到达29层→乘坐电梯到达30层。

到达30层后前进一小段路触发战斗，战斗胜利后即可前往36层。

BOSS 杜纳斯兽 资料种，风属性

战斗攻略 BOSS会使用伤害较高的全体攻击，建议使用病毒种参与战斗。



36F～40F:

乘坐右下方的电梯到达37层→乘坐电梯到达36层→乘坐电梯到达38层→乘坐电梯到达37层→乘坐电梯到达39层→乘坐电梯到达40层。

迷宫信息

13F:

最初到达13层后，用右侧的电梯可以通往14层拿到农场道具“农场岛开发套件”。

左侧区域右下方或正下方的电梯可以前往14层拿到消耗品“SP胶囊A×5”。

必经之路准备跳下台阶前，从正上方电梯前往14层，这里的宝箱内有消耗品“HP附件A”，左侧能捡到“白金鼻涕兽奖牌”，电梯前的宝箱内有换钱道具“数码合金”。

15F:

必经之路的宝箱内能拿到消耗品“HP喷雾A×3”。

27F:

最初到达后，通过左侧的电梯前往28层能拿到消耗品“HP胶囊A×3”，前往29层能拿到消耗品“勇气值B”。

右下方的宝箱内有消耗品“复活胶囊DX ×2”。

从右下方的电梯前往28层能拿到消耗品“万能复原×3”，前往29层能拿到消耗品“意志坚韧哈密瓜×2”。

流程第三步选择到28层，能拿到消耗品“HIT增幅器×5”。

28F:

流程第一步选择到28层，然后乘坐左上方的电梯回到27层能拿到装备“CRT附件A”，回到29层能拿到农场道具“岛屿扩张外挂”。

29F:

流程第二步选择到28层，出电梯后往左走能拿到“银行扩张驱动程式”。

30F:

右上方的宝箱内有消耗品“上限提升”。

36F:

乘坐流程第一步前的电梯前往38层后能拿到消耗品“HP喷雾A×3”。

流程第一步时选择38层能捡到“蔷薇兽BM奖牌”，选择39层能拿到消耗品“上限提升”。

必经之路的宝箱内能拿到消耗品“ESCAPE GATE×5”。

流程第三步时选择37层能拿到消耗品“SP胶囊A×5”，选择39层能拿到装备“主教光碟”。

37F:

流程第二步时选择38层能拿到消耗品“勇气值A”。选择39层能拿到消耗品“SP喷雾A×2”。

流程第四步后，该区域能拿到农场道具“聪明绝顶红萝卜×2”和消耗品“完全复活喷雾”。

流程第五步时选择36层能拿到消耗品“HP胶囊B×10”，选择38层能拿到消耗品“INT抑制晶片A”。

38F:

流程第三步到达的区域中能在宝箱内得到消耗品“SPD增幅器×3”。

流程第四步时选择36层能拿到消耗品“复活胶囊DX ×3”，选择39层能拿到农场道具“岛屿扩张外挂”。

40F:

必经之路上的宝箱内有装备“医疗喷雾DX”。

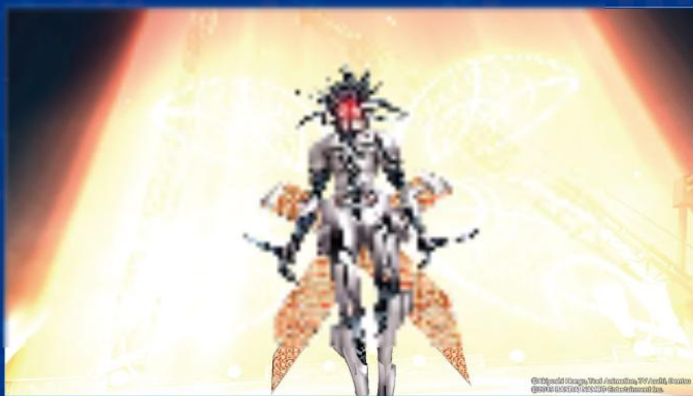
49F:

最右侧的宝箱中有消耗品“天降奇迹肉”。

乘坐40层的电梯到达48层，走到尽头乘坐电梯到达49层，最后乘坐电梯到达“[illegible]”，走到直升机场触发剧情，并与[illegible]发生战斗。

BOSS 侵食者·[illegible] 自由种，无属性

战斗攻略 [illegible]能“暴君[illegible]”[illegible]全体较大的伤害，同时还能给自己回血，[illegible]方全员的HP。





战斗结束后进入新的精神世界，不断地往深处走即可，把新救出后会和芳香兽发生战斗。战斗胜利后，和阿尔法兽对话可以选择回到事务所，和奥米加兽对话可以选择前往数码世界并开始第二十章。回到事务所后和杏子对话能直接到达新都厅楼顶。

BOSS 芳香兽 资料种，光属性

战斗攻略 BOSS的伤害较高，还会给自身施加回避率上升的Buff，建议使用病毒种的数码宝贝来战斗，当然能除去敌方Buff的数码宝贝也别忘了带上。

第二十章 来自新世界



进入数码世界后直走没多远就会触发剧情并和世界树的分身展开了战斗。

BOSS 世界树_7D6 自由种，无属性

战斗攻略 本场战斗有新的超恶魔兽参战，不仅会给我方全体回血上Buff，还会给予敌方Debuff，除了BOSS的单体技能伤害略高外，总体来说并没有什么难度。

战斗结束后继续前进，选择“Yes”继续前进，之后可以选择和末堂对话回到现实世界。

TIPS ●与御台场第二区域右下方的特殊NPC对话能得到消耗品“天降奇迹肉”与“光明兽奖牌”、“光明兽FM奖牌”和“光明兽SM奖牌”。

沿着道路继续前行，在途中多次遇到世界树_7D6阻挡去路。战斗胜利后即可前行。

战斗攻略（第一次） BOSS会不断地提升自己的防御力，还会用异常状态削减我方单位的HP。

战斗攻略（第二次） 魔法攻击对BOSS的伤害不大，建议用物理攻击输出。另外BOSS的技能伤害都比较大，队伍里最好有会全体回复技能的单位。

战斗攻略（第三次） BOSS会不断地给自身施加让速度和回避率提升的Buff，单体技能“巨大的水晶”的伤害几乎可以秒杀一个单位，要准备足够的复活道具。

到达最底层后与最终BOSS展开战斗。

BOSS 侵食者母体 自由种，无属性

战斗攻略 BOSS几乎没有攻击性，直接打倒即可。

战斗胜利后再次进入精神世界，一直往前走救出勇吾，之后开始下个阶段的BOSS战。





【第一阶段】

BOSS 左手 自由种，木属性；核心 自由种，水属性；右手 自由种，火属性

战斗攻略 左手负责魔法攻击，对物理伤害的吸收很低，建议用魔法攻击给予伤害；右手负责物理攻击，抗性与左手相反；核心负责给两腕施加Buff，对任何伤害的吸收都很低。建议先击破两腕，再对核心发动攻击。不过要注意将两腕击破后，核心就会不断地使用“版本升级”蓄力，下次行动用全体技能“操作”发动攻击。另外，支援角色每经过一定回合就会更换。

【第二阶段】

BOSS 左翼 资料种，暗属性；核心 病毒种，无属性；右翼 疫苗种，光属性

战斗攻略 BOSS三个部位的速度都非常快，两翼是无法被击破的，只会以HP1的形式留在场上，待机几回合后回复全部HP，建议无视两翼直接对核心进行攻击。不过要注意核心会使用技能“世界重新启动”将我方全员的HP强制削减剩1，建议战斗前备好全体回复道具。



委托列表

除了主线流程中的委托外，还有其他 38 个委托等着玩家去完成。而奖杯“世界第一的电脑侦探”需要完成除 DLC 委托外所有的委托才能获得，下面就为大家列出这些委托的内容与流程，希望能对大家的白金之路有所帮助。（表格颜色和任务标记颜色对应）

委托一览

普通委托	游戏和错误和解雇
流程	1.接收委托后场景会自动跳转到数码空间 2.到达第二区域和该区域的数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	浮游兽 自由种，无属性
备注	完成第二章主线剧情后开启 迷宫信息 第二区域: 两个宝箱内分别装有消耗品“黄玉×3”和“珍珠×2”

普通委托	灼热百老汇
流程	1.接收委托后前往中野4楼的咖啡店内，调查登入点进入数码空间 2.到达迷宫最深处后与关键NPC对话触发对战 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	蓝色火焰兽 病毒种，火属性
备注	进入第三章后开启

普通委托	生命危险！？
流程	1.前往中野1楼左侧，调查登入点进入数码空间与关键NPC对话 2.到达迷宫最深处捡到道具“小小的齿轮”后即可完成委托
备注	完成第四章主线委托后开启 迷宫信息 正确路线：第一区域下方右侧的转送点→正上方的移动点 通过第一区域左列下方的移动点能看到宝箱，内有装备“SP附件D” 通过第一区域右列下方的移动点能看到宝箱，内有装备“DEF附件D”

普通委托	我对花一点兴趣也没有……
流程	1.经过对话后会进入数码空间 2.进入地图右下方的移动点，到达迷宫最深处和关键NPC对话会发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	花仙兽 资料种，草属性
备注	完成第六章主线委托后开启 迷宫信息 第一区域: 宝箱内有消耗品“剧毒复原×3”

普通委托	热血之拳、沸腾汗水！
流程	1.调查眼前的登入点进入数码空间，会与迦奥兽展开战斗 2.和第一区域、第二区域所有关键NPC对话后都会有一场战斗 3.将所有6个关键NPC全部打倒后即可完成委托
战斗内容	迦奥兽 资料种，无属性
备注	完成第六章主线委托后开启 迷宫信息 第一区域: 宝箱内有消耗品“HP喷雾C×3”

普通委托	最强的玩家！
流程	1.前往中野4楼右侧的游戏室，调查登入点进入数码空间 2.到达迷宫最深处和关键NPC战斗 3.回到现实世界，和自动贩卖机前的关键NPC对话后即可完成委托
战斗内容	格斗狮子兽 疫苗种，雷属性
备注	完成第七章主线委托后开启 迷宫信息 第二区域: 宝箱内有装备“INT附件D”

普通委托	自宅警备员
流程	1.剧情过后，调查附近的电脑后进入数码世界 2.和第二区域的关键NPC对话会发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	密涅瓦兽 病毒种，无属性
备注	完成第七章主线委托后开启 迷宫信息 第一区域: 宝箱内有消耗品“AGL增幅器×2” 第二区域: 宝箱内有消耗品“HP抑制晶片C×2”

普通委托	奇怪的免费线上百科
流程	1.剧情过后，调查附近的电脑进入数码世界 2.和第一区域右上方的关键NPC对话会发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	甲虫兽 疫苗种，草属性
备注	完成第八章主线委托后开启 迷宫信息 第二区域: 左侧的宝箱内有消耗品“麻痹屏障” 通过右侧的移动点后会看到宝箱，内有装备“木之守护者” 通过左下方的移动点回到第一区域，右下方的宝箱内有装备“杂讯守护者”，通过距离最近的移动点后会看到宝箱，内有装备“晕眩屏障”，继续前进会看到另一个宝箱，内有装备“睡眠屏障” 通过右下方的移动点后，解除LV4防火墙会看到宝箱，内有消耗品“雷之守护者DX”

普通委托	脱离！尼特族宣言！
流程	1.登入EDEN，前往Kowloon Lv.4 2.到达第三区域和关键NPC对话 3.前往EDEN开放空间和关键NPC对话 4.再度回到Kowloon Lv.4第三区域和关键NPC对话即可完成委托
备注	进入第十三章后开启

普通委托	行踪不明的协寻请求！
流程	1.前往秋叶原，和场景右上方的关键NPC对话触发战斗 2.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	小恶魔兽 病毒种，暗属性
备注	进入第十三章后开启

普通委托	爱不释手的数码宝贝
流程	1.前往EDEN自由区域，和场景左上方的关键NPC对话获得关键字“进化” 2.回到现实世界用关键字“进化”和委托人对话会有一场战斗 3.前往上野，和关键NPC对话获得关键字“退化” 4.回到新宿用关键字“退化”和委托人对话即可完成委托
战斗内容	比多兽 疫苗种，草属性
备注	完成第十五章主线剧情并完成委托“游戏和错误和解雇”后开启

普通委托	校园七大不可思议，第7项的真相
流程	1.剧情过后前往浅草和关键NPC对话 2.前往中央医院和关键NPC对话 3.前往秋叶原和关键NPC对话会有一场战斗 4.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	巫师兽 资料种，暗属性
备注	完成第十五章主线剧情并完成委托“灼热百老汇”后开启

普通委托	续・奇怪的免费线上百科
流程	1.剧情过后，调查附近的电脑进入数码世界 2.从第二区域左下方的移动点前进，到达第一区域上方后和关键NPC对话会发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	钢铁悟空兽 病毒种，土属性
备注	完成第十五章主线剧情并完成委托“奇怪的免费线上百科”后开启

普通委托	反击的鼻涕兽
流程	1.前往中央医院，调查大厅的登入点进入数码空间 2.与关键NPC对话后，在其他区域的随机战中击败虾蛄兽收集道具“虾蛄兽的贝壳” 3.收集齐8个道具后触发战斗 4.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	贝壳鼻涕兽 病毒种，水属性
备注	完成第十五章主线剧情后开启 迷宫信息 第一区域: 通过上方左侧的移动点后能看到宝箱，内有装备“活力光碟” 通过下方右侧的移动点，再进入正前方的移动点后会看到宝箱，内有装备“僧侣光碟” 通过左侧上方的移动点后会看到宝箱，内有装备“盗贼光碟”

普通委托	星期天的亚伯兽
流程	1.前往中央医院，调查大厅的登入点进入数码空间 2.到达迷宫最深处和关键NPC对话并选择第一个选项 3.前往新宿，和场景左侧的关键NPC对话，花100YEN购买委托道具 4.返回之前的数码空间，和关键NPC对话，选择第一个选项后即可完成委托
备注	完成第十五章主线剧情后开启

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

普通委托	给予看起来很冷的它
流程	1.剧情过后前往新宿繁华街和关键NPC对话 2.回到中野3楼外侧和关键NPC对话后即可完成委托
备注	完成第十六章主线剧情并完成委托“热血之拳、沸腾汗水！”后开启

普通委托	自吹自擂也该适可而止
流程	1.前往秋叶原SEGA商店的门口，调查登入点进入数码空间 2.到达迷宫最深处和关键NPC对话三次后会发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	番长狮子兽 疫苗种，土属性
备注	完成第十六章主线剧情并完成委托“生命危险！？”后开启 迷宫信息 第二区域： 右上方的宝箱内有消耗品“DEF抑制晶片B”

普通委托	不足的食材
流程	1.前往中野3楼左侧调查登入点进入数码空间 2.到达迷宫最深处和关键NPC对话 3.回到第一区域和奥加兽对话会有一场战斗 4.回到迷宫最深处和关键NPC对话 5.前往EDEN入口和关键NPC对话即可完成委托
战斗内容	奥加兽 病毒种，土属性
备注	完成第十六章主线剧情并完成委托“我对花一点兴趣也没有……”后开启 迷宫信息 第一区域： 通过左下方的移动点会看到宝箱，内有消耗品“勇气值E×2” 通过左侧上方的移动点后会看到宝箱，内有装备“盗贼光碟”

普通委托	分子兽博士的新药开发
流程	1.前往中央医院，调查大厅右侧的登入点进入数码空间 2.进入数码空间后和附近的关键NPC对话 3.在第一区域右下方可以捡到委托道具“神秘药草” 4.通过第一区域左下方的移动点可以捡到委托道具“光明兽的羽毛”，在随机战中打败白金大便兽，得到委托道具“白金大便兽的‘那个’” 5.集齐以上物品后即可完成委托
备注	完成第十六章主线剧情后开启 迷宫信息 第一区域： 通过左下方的移动点会看到宝箱，内有消耗品“变石×3”

普通委托	分子兽博士的新药实验
流程	1.前往中央医院，调查大厅右侧的登入点进入数码空间 2.进入数码空间后和附近的关键NPC对话 3.将正确的道具交给该数码空间内正确的NPC，具体如下： 超比多兽→「疫苗种专用的药」 超蛇龙兽→「病毒种专用的药」 陨石兽→「资料种专用的药」 机甲龙兽→「自由种专用的药」 若给错道具，则会进入战斗 4.将全部的道具送出后即可完成委托
备注	完成委托“分子兽博士的新药开发”后开启 迷宫信息 第一区域： 通过左下方的移动点会看到宝箱，内有消耗品“变石×3”

普通委托	分子兽博士的新药完成
流程	1.前往中央医院，调查大厅右侧的登入点进入数码空间 2.进入数码空间后和附近的关键NPC对话 3.通过第一区域左上方的移动点到达第二区域，走到尽头触发战斗 4.在BOSS的HP降到一半以下时战斗中断，一段剧情后再次触发战斗 5.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	终极巨龙兽 病毒种，雷属性
战斗攻略	BOSS对魔法伤害的吸收较高，建议用疫苗种并擅长使用魔法攻击的数码宝贝作战
备注	完成委托“分子兽博士的新药实验”后开启

普通委托	募集担任保姆的兼职人员！
流程	1.前往中野3楼左侧，调查登入点进入数码空间 2.通过第一区域下层左边的移动点后，和关键NPC对话会发生两场战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	第一场：小妖兽 病毒种，暗属性 第二场：电子龙兽（电子龙兽）疫苗种，暗属性
备注	进入第十七章并完成委托“自宅警备员”后开启 迷宫信息 第一区域： 通过前方的移动点会看到宝箱，内有消耗品“活力型修正档” 通过右上方的移动点后往下走会看到宝箱，内有消耗品“ESCAPE GATE×2” 通过上层正上方的移动点后会看到宝箱，内有消耗品“智力型修正档”

普通委托	小媛媛的亲笔签名CD！
流程	1.剧情过后出门，和左侧的关键NPC对话 2.前往上野，和关键NPC对话 3.前往秋叶原，到达商店前会有一场战斗 4.战斗结束后前往中野4楼的咖啡店内和关键NPC对话 5.前往浅草，和关键NPC对话，对话中选择第二个选项才能得到委托道具 6.前往新宿，到达场景最右侧后触发战斗 7.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	第一场：玉兔兽 资料种，无属性；黑迪路兽 病毒种，暗属性 第二场：鼻屎兽 病毒种，草属性
备注	进入第十九章并完成委托“脱离！尼特族宣言！”后开启

普通委托	难不成……是跟踪狂！？
流程	1.剧情过后和场景上方的关键NPC对话触发战斗 2.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	战斗暴龙兽 疫苗种，火属性
战斗攻略	BOSS的技能“神圣龙卷风”具有贯穿防御的特性，再高的防御力在它面前也是一张纸，建议使用资料种且HP上限较高的数码宝贝进行战斗
备注	进入第十九章并完成委托“反击的鼻涕兽”后开启

重要委托	恶魔的DIE复活祭
流程	1.接到委托后出门，一段剧情后场景会跳转到新宿 2.和场景中的所有关键NPC对话触发战斗 3.前往淘儿唱片前会发生剧情并展开战斗 4.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	左侧的关键NPC：守卫兽 病毒种，雷属性；钢铁巨龙兽 病毒种，雷属性 右侧的关键NPC：怪蛙皇 病毒种，水属性；怪蛙兽×2 病毒种，水属性 中间的关键NPC：矿石兽 资料种，土属性；南瓜兽 资料种，土属性 吉米肯：科学怪人兽 资料种，雷属性；死神火焰兽×2 资料种，火属性
战斗攻略	吉米肯：敌方的单位对魔法伤害的吸收较高，建议使用病毒种并善于使用魔法攻击的数码宝贝来战斗
备注	进入第十九章后，和中野2楼左侧的关键NPC对话后开启



普通委托	翱翔天际的心愿
流程	1.前往新宿，和场景右侧的关键NPC对话 2.前往涉谷的淘儿唱片前，和关键NPC对话后会发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	比丘兽 疫苗种，风属性
备注	进入第二十章并完成委托“最强的玩家！”后开启

普通委托	妨碍睡眠
流程	1.前往新宿，和场景右侧的关键NPC对话两次后触发战斗 2.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	狮子兽 疫苗种，土属性；独眼龙兽 病毒种，土属性
备注	进入第二十章并完成委托“行踪不明的协寻请求！”后开启

重要委托	少年A
流程	1.登入EDEN，前往瓦尔哈拉伺服器 2.到达第二区域，和新对话后触发战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	骑士兽 资料种，无属性
战斗攻略	BOSS的会使用附带“即死”效果的全体技能，建议给我方全员装备免疫即死的装备“即死屏障DX”后再来挑战，该装备可以在涉谷淘儿唱片前的商店处购买
备注	进入第二十章，与新都厅楼顶的新对话后开启

普通委托	表里两面
流程	1.前往浅草，和关键NPC对话后触发战斗 2.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	天使兽 疫苗种，光属性
备注	进入第二十章并完成委托“星期天的亚伯兽”后开启

十三皇家骑士 & 帝皇龙甲兽：PM 的进化相关委托

游戏中想得到十三皇家骑士和帝皇龙甲兽：PM，不仅要满足进化要求的能力值，还要完成相关委托才能开启进化条件，而这些委托需要完成第十九章后才能在白板上接受。下面按照委托出现顺序列出所有相关委托的内容和攻略。

重要委托	四之宫莉娜的挑战书
流程	1.到数码实验室和米蕾对话，对话中选择含有“新宿”的选项 2.前往浅草的数据化区域最深处会发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	究极V龙兽 疫苗种，风属性
战斗攻略	BOSS的速度非常快，而且会用Buff和回复技能，伤害不够的话可能会被其连续使用回复技能导致前功尽弃。另外，BOSS在使用技能“开始填充！”后，下次行动会用伤害非常高的全体攻击。不过BOSS对毒状态没有抗性，可以利用“剧毒”异常状态来轻松取胜
备注	该委托在第十九章击败芳香兽后开启

重要委托	伟大的挑战①
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.登入EDEN，前往Zaxon广场与该区域的任一数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	金甲龙兽 自由种，土属性；拉比兽（盔甲） 疫苗种，光属性
战斗攻略	两个BOSS的防御力都非常高，由于极速兽有种族和属性弱点，建议优先击破。金甲龙兽可以考虑用贯通类技能轻松击破
备注	完成委托“四之宫莉娜的挑战书”后开启

重要委托	伟大的挑战②
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.前往东京新都厅1层，与该区域的数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	芳香兽 资料种，光属性
战斗攻略	BOSS和剧情中一样难缠，不仅速度快，而且还善于给自己施加各种Buff，建议使用病毒种的数码宝贝战斗
备注	完成委托“伟大的挑战①”后开启

重要委托	伟大的挑战③
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.登入EDEN前往Kowloon Lv.5，到达迷宫最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	八脚马兽 疫苗种，光属性；颅骨兽 疫苗种，土属性
战斗攻略	两个BOSS都是疫苗种，建议使用资料种的数码宝贝战斗。八脚马兽依旧建议用打消技能或减速的Debuff来降低它的速度，以降低战斗难度
备注	完成委托“伟大的挑战②”后开启

重要委托	伟大的挑战④
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.前往中野地下道，和迷宫最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	杜纳斯兽 资料种，风属性；剑皇兽 病毒种，暗属性
战斗攻略	鉴于两个BOSS的种族，而且杜纳斯兽会用让自己反伤1000HP的技能，所以建议先将杜纳斯兽打倒。剑皇兽会使用强力的单体伤害技能，其伤害足够一招秒杀HP低于2000以下的单位，战斗前最好准备足够的复活道具
备注	完成委托“伟大的挑战③”后开启



重要委托	伟大的挑战⑤
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.前往御台场第二区域的直升机场即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	艾克萨兽 资料种，风属性
战斗攻略	艾克萨兽依旧会用强制让我方全员换人的技能，为了让战斗局面稳定，建议将队伍中的成员全部换成病毒种
备注	完成委托“伟大的挑战④”后开启



重要委托	伟大的挑战⑥
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.登入EDEN，前往恶魔巢穴与数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	杰斯兽 资料种，无属性；顽固兽 资料种，火属性
战斗攻略	将两个BOSS任意一个打倒后，另一个会在下次行动时给自己施加Buff，从而变得非常棘手，建议将两个BOSS的血量都削减到极低后迅速逐个击破
备注	完成委托“伟大的挑战⑤”后开启

重要委托	伟大的挑战⑦
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.登入EDEN，前往瓦尔哈拉伺服器最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	奥米加兽 疫苗种，光属性；阿尔法兽 疫苗种，无属性；红莲骑士兽 病毒种，光属性
战斗攻略	鉴于BOSS的种族分布，我方先用疫苗种集中击破红莲骑士兽后，再换成资料种来战斗是比较好的作战方案。每当敌方有一个角色被击败，剩余的角色就会得到永久持续的Buff，让战斗难度提升了不少。建议击破红莲骑士兽后，将队伍换成包含沙古牙兽的资料种队伍，用沙古牙兽的必杀技“金刚界曼荼罗”打消敌方的永久Buff，会大大降低战斗难度
备注	完成委托“伟大的挑战⑥”后开启



重要委托	伟大的挑战⑧
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.前往数码世界最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	帝皇龙甲兽：PM×3 疫苗种，光属性
战斗攻略	BOSS会放出两个分身，需要打败左右两侧的分身才能对正中间的本体造成伤害。当BOSS的血量降低到一半以下时，就会使用技能“能够抵挡那把剑的攻击吗”，然后5回合内自身会处于无敌状态，而且每回合都会使用超高伤害的全体技能“奥米加之剑”，若受到的伤害为致死量，那么会剩余1点HP，再次受到这招攻击时才会濒死。在经过5回合后，BOSS会发动技能“……了不起”强行降低自己的HP，只需攻击一下即可胜利。推荐先培养出皇家骑士之一的杰斯兽（由哈克兽进化），用它的必杀技“剑灵”顺利撑过BOSS的连击
备注	完成委托“伟大的挑战⑦”后开启

DLC 委托一览

玩家可以通过DLC委托得到七大魔王的奖牌，完成全部DLC委托后解锁狄安娜兽的进化条件。

追加委托	来自米蕾的紧急委托
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.登入EDEN，前往Kowloon Lv.1 3.到达第一区域接近关键NPC会触发剧情 4.分别找到第一、二、三区域的关键NPC对话并战胜他们 5.回到数码实验室向米蕾报告即可完成委托
战斗内容	第一区域的黑客：小恶魔兽 病毒种，暗属性；黑球兽 自由种，无属性 第二区域的黑客：加支兽 病毒种，暗属性；柏古兽 自由种，暗属性 第三区域的黑客：哈哈兽 自由种，暗属性；指爪兽×2 自由种，暗属性
备注	无

追加委托	拍摄电影反派角色的委托
流程	1.前往中野3楼外侧，调查登入点进入数码网路世界 2.前往迷宫最深处和会展开战斗 3.战斗胜利后和裁决兽对话会展开第二场战斗 4.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	第一场战斗：蔷薇兽 资料种，草属性；黑暗战斗暴龙兽 病毒种，火属性；吸血魔兽 病毒种，暗属性 第二场战斗：超级流星兽 资料种，光属性；裁决兽 疫苗种，光属性；星星兽 资料种，无属性
备注	迷宫信息 第一区域： 宝箱内有消耗品“HP喷雾B×3”。 第二区域： 三个宝箱内分别装有消耗品“HP胶囊A×3”、“HOME GATE”和“行疾如风香蕉×2”

追加委托	上野数码宝贝大会
流程	1.接到委托后会自动跳转到上野博物馆内 2.走上楼梯后会有一场战斗 3.前往迷宫最深处会和狮子兽展开战斗 4.战斗胜利后会紧接着第三、第四场战斗 5.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	第一场战斗：古加兽 病毒种，草属性；巴达兽　资料种，风属性；鬼怪兽　病毒种，暗属性 第二场战斗：狮子兽 疫苗种，土属性 第三场战斗：贝壳鼻涕兽 病毒种，水属性；黑帝鼻涕兽 病毒种，暗属性；鼻涕兽 病毒种，土属性 第四场战斗：白金鼻涕兽 病毒种，无属性；黄金鼻涕兽 病毒种，光属性
备注	完成委托“来自米蕾的紧急委托”后开启

追加委托	大耳兽的24小时贴身采访！？
流程	1.接到委托后会自动跳转到涉谷 2.和店员对话，选择第二个选项，之后的选项不会影响剧情发展，但会影响店员给的奖励（正确答案：市原→大叫的是男店员还是市原？→西尾和三平说的证词是正确的）。 3.剧情后场景跳转到涉谷地铁站内，走到迷宫最深处会发生战斗 4.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	超级火车兽 资料种，雷属性
备注	无

追加委托	平行世界和少女和命运 与愤怒的遭遇
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.前往中央医院大厅 3.调查该区域的登陆口即可发生战斗 4.回到数码实验室向米蕾报告即可完成委托
战斗内容	究极魔兽 病毒种，暗属性
战斗攻略	BOSS的全体技能“火焰地狱”伤害非常高，即使是疫苗种的究极体也会受到大伤害。BOSS的HP和防御力都非常高，必定是一场消耗战，建议使用疫苗种战斗并准备好足够的全体回复道具和SP回复道具
备注	无

追加委托	平行世界和少女和命运 与贪婪的重逢
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.前往中野3楼外侧 3.调查该区域的登陆口即可发生战斗 4.回到数码实验室向米蕾报告即可完成委托
战斗内容	巴尔巴兽 病毒种，暗属性
战斗攻略	攻略方法和主线剧情的一样。BOSS在使用技能“魔力同时解放！”后，下一招必定是名为“群魔殿迷失”的全体攻击，这招伤害非常高，命中后BOSS还会回血，建议用疫苗种的数码宝贝来承受伤害。不过与主线有些不同的是，BOSS在使用“魔力同时解放！”后只会下降攻击力
备注	无

追加委托	平行世界和少女和命运 与色欲的相会
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.前往中野3楼左侧 3.调查该区域的登陆口即可发生战斗 4.回到数码实验室向米蕾报告即可完成委托
战斗内容	莉莉丝兽 病毒种，暗属性
战斗攻略	BOSS会用附带各种异常状态的技能，对魔法攻击的抗性很高，非常难对付。除此之外还会使用技能“玩弄”，让我方全员能力提升的同时具有“即死”效果，建议备齐足够的异常状态回复道具和复活道具再来挑战
备注	无

追加委托	平行世界和少女和命运 与嫉妒的邂逅
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.前往中央医院大厅 3.调查该区域的登陆口即可发生战斗 4.回到数码实验室向米蕾报告即可完成委托
战斗内容	利维坦兽 病毒种，水属性
战斗攻略	BOSS会无视行动顺序连续使用技能“魔颚”，该技能带有“即死”效果，建议让战斗单位全部装备防止即死的装备“即死屏障DX”。撑过BOSS的猛攻后，BOSS会暂停行动数个回合，要趁此机会立即给我方回复
备注	无

追加委托	平行世界和少女和命运 与暴食的对峙
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.前往中野4楼右侧 3.调查该区域的登陆口即可发生战斗 4.回到数码实验室向米蕾报告即可完成委托
战斗内容	堕天地狱兽 病毒种，暗属性
战斗攻略	BOSS开始时会倒数自残来增加攻击力，这段时间是攻击的好机会。倒数完毕后BOSS的速度会增加，并且会不断地使用连续攻击并回复HP，但每回合依旧会受到700点伤害，建议用疫苗种+光属性的队伍对其进行速杀
备注	无

追加委托	平行世界和少女和命运 与怠惰的接触
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.前往中野3楼左侧 3.调查该区域的登陆口即可发生战斗 4.回到数码实验室向米蕾报告即可完成委托
战斗内容	贝尔菲兽SM 病毒种，暗属性；贝尔菲兽RM 病毒种，暗属性
战斗攻略	本场战斗分为两个阶段。第一阶段的BOSS行动速度较慢，行动时只会自我回复，回复量非常大，但由于其HP和防御力都非常低，可以轻松击破。第二阶段的BOSS会进入愤怒状态，再经过一定回合后进入休眠状态（每个回合回复500左右的HP），然后再次进入下个阶段的愤怒状态。随着愤怒状态的阶段提升，BOSS的攻击力会越来越高，到后期还会发动反击，若我方输出不够的话会陷入长时间的消耗战，建议队伍以疫苗种+光属性为主
备注	无

追加委托	平行世界和少女和命运 对傲慢的拜见
流程	1.到数码实验室和米蕾对话 2.前往中央医院大厅 3.调查该区域的登陆口即可发生战斗 4.回到数码实验室向米蕾报告即可完成委托
战斗内容	光明兽 疫苗种，光属性；光明兽RM 病毒种，无属性；光明兽SM 病毒种，暗属性
战斗攻略	本场战斗分为三个阶段，由于BOSS第一阶段种族的不同，建议准备好资料种和疫苗种两支队伍。第一阶段的BOSS的HP非常低，可轻松击破。第二阶段的BOSS经常会使用附带异常状态和让我方强制换人的全体技能,可以考虑让第一批资料种队伍全部变成濒死状态，然后剩余队伍全部为疫苗种，这样可以避免强制换人带来的副作用。另外，该阶段的BOSS对魔法攻击的吸收非常低，建议用物理技能进行输出。第三阶段BOSS的HP非常高，而且全程无敌，技能伤害也不低，其中还穿插着前面几个魔王的技能，非常难应付，不过每经过几个回合就会发动技能“力量的消失”让自己损失6666HP，在HP降到最低后会失去无敌效果，此时一击即可将其打败，请准备好大量的回复和复活道具与其进行消耗战。可以考虑用杰斯兽的技能“剑灵”，在自己下次行动前受到的伤害全部变成0（消费50SP），用该技能让自身永久站场，然后让其他队友给自己回复SP，会让战斗轻松很多
备注	无

追加委托	平行世界和少女和命运 狂热的探求
流程	1.到数码实验室和米蕾对话即可发生战斗 2.战斗胜利后即可完成委托
战斗内容	熊仔兽 疫苗种，无属性
战斗攻略	BOSS的全体技能伤害非常高，在HP高于1时，一旦命中会让HP剩下1点，除此之外还会用各种给我方回复并赋予Buff和Debuff的技能，建议战斗前准备好足够的全体回复HP和SP的道具，并尽量使用资料种参与战斗。另外BOSS吃“混乱”异常状态，可以利用这个特征限制其行动。
备注	完成除了“拍摄电影反派角色的委托”和“大耳兽的24小时贴身采访!?”外的所有DLC委托后，进出一次事务所才会开启。完成后解锁狄安娜兽的进化条件

特殊 NPC 的出现地点和奖励道具

从游戏第五章开始，每个章节（第十二章、十八章除外）都会出现一个叫“维克托里・内田”的神秘 NPC，与他对话后即可获得特殊道具，不过要注意他只会在该章节主线剧情完结前出现，也就是需要通过接委托推进剧情之前。另外要注意，该 NPC 赠送的关于七大魔王的数码奖牌日后只能从 DLC 委托中获得。下面列出该 NPC 所有章节的出现地点和奖励内容。



章节	地点	奖励内容
第五章	涉谷 淘儿唱片前	装备：忍者的USB，装备后逃跑必成功
第六章	中野3楼	消耗品“精力旺盛菇”和“究极魔兽奖牌”
第七章	Kowloon Lv.4	装备：探索者的USB，装备后开战扫描的数据百分比增加
第八章	新都厅大厅	消耗品“意志坚韧哈密瓜”和“巴尔巴兽奖牌”
第九章	中野3楼	装备：友情的USB，装备后连击率增加10%
第十章	EDEN自由区域	消耗品“力大无穷凤梨”和“莉莉丝兽奖牌”
第十一章	中野地下道	装备：亿万富翁的USB，装备后战后金钱增加
第十三章	浅草大门前	消耗品“铜墙铁壁苹果”和“利维坦兽奖牌”
第十四章	中央医院大厅	装备：大容量的USB，装备后敌人道具掉率提高
第十五章	中野3楼	消耗品“聪明绝顶红萝卜”和“堕天地狱兽奖牌”
第十六章	涉谷 淘儿唱片店内	装备：混乱屏障DX，异常状态“混乱”无效
第十七章	秋叶原上方的人行道	消耗品“行疾如风香蕉”和“贝尔菲兽SM奖牌”、“贝尔菲兽RM奖牌”
第十九章	新宿繁华街	装备：军师的USB，装备后战后所得经验增加
第二十章	御台场屋顶	消耗品“天降奇迹肉”和“光明兽奖牌”、“光明兽FM奖牌”和“光明兽SM奖牌”

练级推荐

游戏中提升等级不算很难，即使是等级很高的数码宝贝，只需经历几场和究极体的战斗后即可升级，但由于后期进化有才能值的关系，这样的升级速度还是有点慢，下面就给玩家们介绍一种练级配置。

配置：白金鼻涕兽×3 军师USB×9，将所有白金鼻涕兽都装上军师USB并全部投入战斗并获得胜利即可。

白金鼻涕兽：白金鼻涕兽的辅助技能会让经验值翻倍，而且白金鼻涕兽为究极体，从黄金鼻涕兽培养来的话还有把对手液晶化的技能，能大幅降低刷野怪的难度，将敌人全部液晶化后，就可以开启自动战斗等待升级了。白金鼻涕兽的进化路线非常多，只要在进化列表中看到和鼻涕兽相关的进化型，往那个方向进化就没错了（白金鼻涕兽的进化条件：等级65，才能10）。

军师USB：除了剧情中和特殊NPC对话获得外，在第二十章战胜第三个世界树_7D6后也会获得，在第十九章的东京新都厅迷宫中，有极低几率遇上白金鼻涕兽，战斗胜利后也有小几率获得。除此之外就是通过农场岛的开发道具选项获得，具体请参考以下配置。

农场中选择“开发”指令，选择1000YEN。

农场等级达到MAX，农场设施全部设置“开发者的心得”，岛上的数码宝贝再全部换上“开发型”特性，能大幅提高入手几率。另外，全部数码宝贝都是“开发型”的话，开发时间会比原来缩短20分钟。

在最高配置下，可以让经验值变成原本的30倍。打一场第十九章的随机敌人即可让原本Lv.1的究极体数码宝贝瞬间升到50级左右，为养成强大的究极体省了不少时间。



进化列表一览

为了让大家早日培养出自己喜爱的数码宝贝，组成最强的战队，在此特地列出游戏中所有 240 种数码宝贝的进化 / 退化列表，希望能对大家的队伍组成有所帮助。



幼年期

No	名称	退化型	进化型
1	水母兽	–	No.9指爪兽
			No.12柏古兽
2	泡沫兽	–	No.15年糕兽
			No.13比高兽
			No.7种子兽
3	普尼兽	–	No.11猫猫兽
			No.8独角兽
4	黑球兽	–	No.6滚球兽
			No.16汪喵兽

No	名称	退化型	进化型
5	浮游兽	–	No.14布加兽
			No.10迪哥兽
6	滚球兽	No.4黑球兽	No.17亚古兽
			No.41哈克兽
			No.27基尔兽
			No.37积木亚古兽
7	种子兽	No.2泡沫兽	No.50拉拉兽
			No.42巴鲁兽
			No.52妖狐兽

No	名称	退化型	进化型
8	独角兽	No.3普尼兽	No.25加布兽 No.31野人兽 No.46V仔兽 No.26加布兽（黑）
9	指爪兽	No.1水母兽	No.29哈哈兽 No.43小恶魔兽 No.18亚古兽（黑）
10	迪哥兽	No.5浮游兽	No.45夜鹰兽 No.49麻鹰兽 No.51光明兽 No.40巴达兽
11	猫猫兽	No.3普尼兽	No.19穿山兽 No.47小狗兽 No.35大耳兽
12	柏古兽	No.1水母兽	No.24加支兽 No.20小妖兽 No.53黑大耳兽
13	比高兽	No.2泡沫兽	No.21艾力兽 No.54虫虫兽 No.44比丘兽
14	布加兽	No.5浮游兽	No.48比特兽 No.32哥玛兽 No.22蝌蚪兽 No.33虾蛄兽
15	年糕兽	No.2泡沫兽	No.30矿石兽 No.39齿轮兽 No.36甲虫兽 No.34太阳兽
16	汪喵兽	No.4黑球兽	No.38多路兽 No.23迦奥兽 No.28管狐兽

成长期

No	名称	退化型	进化型
17	亚古兽	No.6滚球兽	No.84大地暴龙兽 No.74暴龙兽 No.104火焰兽 No.90巨龙兽 No.85大便兽
18	亚古兽（黑）	No.9指爪兽	No.72古拉兽 No.81独眼龙兽 No.89坦克兽 No.90巨龙兽 No.75暴龙兽（蓝）
19	穿山兽	No.11猫猫兽	No.57战甲兽 No.81独眼龙兽 No.80黄金鼻涕兽 No.89坦克兽 No.79庸俗兽
20	小妖兽	No.12柏古兽	No.98猛鬼兽 No.63奥加兽 No.88冰巫师兽 No.101黑迪路兽 No.59巫师兽 No.55冰恶魔兽
21	艾力兽	No.13比高兽	No.69加鲁鲁兽 No.106狮子兽 No.95亚伯兽 No.85大便兽 No.70加鲁鲁兽（黑） No.79庸俗兽
22	蝌蚪兽	No.14布加兽	No.78怪蛙兽 No.96鼻涕兽 No.83海龙兽 No.67贝壳鼻涕兽
23	迦奥兽	No.16汪喵兽	No.68加鲁哥兽 No.65迦奥迦兽 No.106狮子兽 No.93仙人掌兽 No.63奥加兽
24	加支兽	No.12柏古兽	No.94多路加兽 No.65迦奥迦兽 No.106狮子兽 No.73魔蛹兽 No.95亚伯兽 No.70加鲁鲁兽（黑）
25	加布兽	No.8独角兽	No.94多路加兽 No.69加鲁鲁兽 No.96鼻涕兽 No.99V龙兽 No.105雪人兽
26	加布兽（黑）	No.8独角兽	No.70加鲁鲁兽（黑） No.102鼻屎兽 No.107镰鼬兽 No.105雪人兽
27	基尔兽	No.6滚球兽	No.84大地暴龙兽 No.72古拉兽 No.104火焰兽 No.90巨龙兽 No.75暴龙兽（蓝）
28	管狐兽	No.16汪喵兽	No.62天使兽 No.80黄金鼻涕兽 No.103锐喙兽 No.107镰鼬兽
29	哈哈兽	No.9指爪兽	No.98猛鬼兽 No.73魔蛹兽 No.100白金大便兽 No.59巫师兽
30	矿石兽	No.15年糕兽	No.57战甲兽 No.76时钟兽 No.86星星兽 No.89坦克兽
31	野人兽	No.8独角兽	No.65迦奥迦兽 No.72古拉兽 No.95亚伯兽 No.63奥加兽 No.75暴龙兽（蓝）
32	哥玛兽	No.14布加兽	No.57战甲兽 No.58海狮兽 No.88冰巫师兽 No.105雪人兽
33	虾蛄兽	No.14布加兽	No.58海狮兽 No.67贝壳鼻涕兽 No.78怪蛙兽 No.83海龙兽
34	太阳兽	No.15年糕兽	No.76时钟兽 No.79庸俗兽 No.86星星兽 No.104火焰兽
35	大耳兽	No.11猫猫兽	No.68加鲁哥兽 No.58海狮兽 No.91迪路兽 No.240拉比兽（盔甲）
36	甲虫兽	No.15年糕兽	No.66比多兽 No.108雀蜂兽 No.77古加兽 No.87飞虫兽 No.82向日葵兽
37	积木亚古兽	No.6滚球兽	No.76时钟兽 No.74暴龙兽 No.64守卫兽 No.85大便兽 No.86星星兽
38	多路兽	No.16汪喵兽	No.81独眼龙兽 No.94多路加兽 No.64守卫兽 No.108雀蜂兽
39	齿轮兽	No.15年糕兽	No.76时钟兽 No.80黄金鼻涕兽 No.64守卫兽 No.86星星兽 No.100白金大便兽
40	巴达兽	No.10迪哥兽	No.62天使兽 No.97巴多拉兽 No.107镰鼬兽 No.91迪路兽 No.61V仔兽EX
41	哈克兽	No.6滚球兽	No.187杰斯兽 No.74暴龙兽 No.84大地暴龙兽 No.100白金大便兽
42	巴鲁兽	No.7种子兽	No.77古加兽 No.93仙人掌兽 No.102鼻屎兽 No.82向日葵兽 No.60朽木兽



No	名称	退化型	进化型
43	小恶魔兽	No.9指爪兽	No.98猛鬼兽 No.92恶魔兽 No.71九尾狐兽 No.73魔蛹兽 No.55冰恶魔兽
44	比丘兽	No.13比高兽	No.66比多兽 No.56亚古拉兽 No.97巴多拉兽 No.71九尾狐兽
45	夜鹰兽	No.10迪哥兽	No.87飞虫兽 No.61V仔兽EX No.56亚古拉兽 No.103锐喙兽
46	V仔兽	No.8独角兽	No.238烈焰兽 No.239金甲龙兽 No.99V龙兽 No.61V仔兽EX
47	小狗兽	No.11猫猫兽	No.105雪人兽 No.107镰鼬兽 No.91迪路兽 No.99V龙兽 No.88冰巫师兽
48	比特兽	No.14布加兽	No.78怪蛙兽 No.96鼻涕兽 No.83海龙兽 No.67贝壳鼻涕兽 No.102鼻屎兽
49	麻鹰兽	No.10迪哥兽	No.104火焰兽 No.56亚古拉兽 No.97巴多拉兽 No.103锐喙兽
50	拉拉兽	No.7种子兽	No.82向日葵兽 No.93仙人掌兽 No.102鼻屎兽 No.60朽木兽
51	光明兽	No.10迪哥兽	No.62天使兽 No.92恶魔兽 No.162光明兽FM
52	妖狐兽	No.7种子兽	No.101黑迪路兽 No.69加鲁鲁兽 No.71九尾狐兽 No.60朽木兽
53	黑大耳兽	No.12柏古兽	No.68加鲁哥兽 No.92恶魔兽 No.101黑迪路兽 No.59巫师兽
54	虫虫兽	No.13比高兽	No.108雀蜂兽 No.66比多兽 No.77古加兽 No.87飞虫兽 No.55冰恶魔兽

成熟期

No	名称	退化型	进化型
55	冰恶魔兽	No.20小妖兽	No.114女战神兽
		No.43小恶魔兽	No.125祖利兽
		No.54虫虫兽	No.163女恶魔兽
56	亚古拉兽	No.44比丘兽	No.115飞行V龙兽
		No.45夜鹰兽	No.119伽楼达兽
		No.49麻鹰兽	No.126人面战鹰兽
			No.157八尺鸦兽
57	战甲兽	No.19穿山兽	No.146神圣天使兽
		No.30矿石兽	No.112陨石兽
		No.32哥玛兽	No.124古神兽
			No.128丧尸暴龙兽
58	海狮兽	No.32哥玛兽	No.147音速迦奥迦兽
		No.33虾蛄兽	No.145巨鲸兽
		No.35大耳兽	No.129祖顿兽
59	巫师兽	No.20小妖兽	No.133死神火焰兽
		No.29哈哈兽	No.114女战神兽
		No.53黑大耳兽	No.166贤者兽
60	朽木兽	No.42巴鲁兽	No.125祖利兽
		No.50拉拉兽	No.140南瓜兽
		No.52妖狐兽	No.130祭师兽
61	V仔兽EX	No.40巴达兽	No.146神圣天使兽
		No.45夜鹰兽	No.138机甲龙兽
		No.46V仔兽	No.158进升暴龙兽
62	天使兽	No.28管狐兽	No.119伽楼达兽
		No.40巴达兽	No.146神圣天使兽
		No.51光明兽	No.124古神兽
63	奥加兽	No.20小妖兽	No.133死神火焰兽
		No.23迦奥兽	No.132蛋蛋兽
		No.31野人兽	No.164兽人加鲁鲁
64	守卫兽	No.37积木亚古兽	No.111安杜路兽
		No.38多路兽	No.122格斗狮子兽
		No.39齿轮兽	No.155钢铁豆豆兽
			No.137分子兽
65	迦奥迦兽	No.23迦奥兽	No.122格斗狮子兽
		No.24加支兽	No.147音速迦奥迦兽
		No.31野人兽	No.164兽人加鲁鲁
66	比多兽	No.36甲虫兽	No.109超比多兽
		No.44比丘兽	No.125祖利兽
		No.54虫虫兽	No.159丁香兽
67	贝壳鼻涕兽	No.22蝌蚪兽	No.142黑帝鼻涕兽
		No.33虾蛄兽	No.149超海龙兽
		No.48比特兽	No.134怪蛙皇
68	加鲁哥兽	No.23迦奥兽	No.151大古拉兽
		No.35大耳兽	No.110玉兔兽
		No.53黑大耳兽	No.160拉比兽
69	加鲁鲁兽	No.21艾力兽	No.135多路龙兽
		No.25加布兽	No.139邦加兽
		No.52妖狐兽	No.164兽人加鲁鲁
			No.129祖顿兽
70	加鲁鲁兽（黑）	No.26加布兽（黑）	No.165兽人加鲁鲁（黑）
		No.21艾力兽	No.143蓝色火焰兽
		No.24加支兽	No.147音速迦奥迦兽
71	九尾狐兽	No.43小恶魔兽	No.163女恶魔兽
		No.44比丘兽	No.156熊仔兽
		No.52妖狐兽	No.130祭师兽
72	古拉兽	No.18亚古兽（黑）	No.120千兆龙兽
		No.27基尔兽	No.151大古拉兽
		No.31野人兽	No.152机械暴龙兽
			No.154钢铁巨龙兽
73	魔蛹兽	No.24加支兽	No.123电子龙兽
		No.29哈哈兽	No.113地狱使者兽
		No.43小恶魔兽	No.130祭师兽
74	暴龙兽	No.17亚古兽	No.152机械暴龙兽
		No.37积木亚古兽	No.153机械暴龙兽（蓝）
		No.41哈克兽	No.150超蛇龙兽
			No.128丧尸暴龙兽
75	暴龙兽（蓝）	No.18亚古兽（黑）	No.153机械暴龙兽（蓝）
		No.27基尔兽	No.136骑士兽
		No.31野人兽	No.135多路龙兽
76	时钟兽	No.30矿石兽	No.111安杜路兽
		No.37积木亚古兽	No.136骑士兽
		No.39齿轮兽	No.137分子兽
		No.34太阳兽	No.166贤者兽

No	名称	退化型	进化型
77	古加兽	No.36甲虫兽	No.125祖利兽
		No.42巴鲁兽	No.118大古加兽
		No.54虫虫兽	No.121炮蜂兽
78	怪蛙兽	No.22蝌蚪兽	No.149超海龙兽
		No.33虾蛄兽	No.134怪蛙皇
		No.48虫虫兽	No.145巨鲸兽
79	庸俗兽	No.19穿山兽	No.116悟空兽
		No.21艾力兽	No.127超级流星兽
		No.34太阳兽	No.155钢铁豆豆兽
80	黄金鼻涕兽	No.19穿山兽	No.144入侵者兽
		No.28管狐兽	No.207白金鼻涕兽
		No.39齿轮兽	No.142黑帝鼻涕兽
81	独眼龙兽	No.18亚古兽（黑）	No.150超蛇龙兽
		No.19穿山兽	No.135多路龙兽
		No.38多路兽	No.137分子兽
82	向日葵兽	No.36甲虫兽	No.117天女兽
		No.42巴鲁兽	No.159丁香兽
		No.50拉拉兽	No.161花仙兽
83	海龙兽	No.22蝌蚪兽	No.134怪蛙皇
		No.33虾蛄兽	No.149超海龙兽
		No.48比特兽	No.145巨鲸兽
84	大地暴龙兽	No.17亚古兽	No.120千兆龙兽
		No.27基尔兽	No.158进升暴龙兽
		No.41哈克兽	No.128丧尸暴龙兽
85	大便兽	No.17亚古兽	No.127超级流星兽
		No.21艾力兽	No.116悟空兽
		No.37积木亚古兽	No.144入侵者兽
86	星星兽	No.30矿石兽	No.148豆豆兽
		No.37积木亚古兽	No.155钢铁豆豆兽
		No.39齿轮兽	No.127超级流星兽
		No.34太阳兽	
87	飞虫兽	No.36甲虫兽	No.113地狱使者兽
		No.45夜鹰兽	No.138机甲龙兽
		No.54虫虫兽	No.118大古加兽
88	冰巫师兽	No.20小妖兽	No.110玉兔兽
		No.32哥玛兽	No.141妖精兽
		No.47小狗兽	No.166贤者兽
89	坦克兽	No.18亚古兽（黑）	No.111安杜路兽
		No.19穿山兽	No.120千兆龙兽
		No.30矿石兽	No.121炮蜂兽
			No.136骑士兽
90	巨龙兽	No.17亚古兽	No.148豆豆兽
		No.18亚古兽（黑）	No.150超蛇龙兽
		No.27基尔兽	No.153机械暴龙兽（蓝）
			No.154钢铁巨龙兽
91	迪路兽	No.35大耳兽	No.117天女兽
		No.40巴达兽	No.161花仙兽
		No.47小狗兽	No.126人面战鹰兽
92	恶魔兽	No.43小恶魔兽	No.143蓝色火焰兽
		No.51光明兽	No.113地狱使者兽
		No.53黑大耳兽	No.153机械暴龙兽（蓝）
			No.114女战神兽
93	仙人掌兽	No.23迦奥兽	No.147音速迦奥迦兽
		No.42巴鲁兽	No.161花仙兽
		No.50拉拉兽	No.140南瓜兽

No	名称	退化型	进化型
94	多路加兽	No.24加支兽	No.158进升暴龙兽
		No.25加布兽	No.135多路龙兽
		No.38多路兽	No.131麒麟兽
95	亚伯兽	No.21艾力兽	No.132蛋蛋兽
		No.24加支兽	No.127超级流星兽
		No.31野人兽	No.112陨石兽
96	鼻涕兽	No.22蝌蚪兽	No.142黑帝鼻涕兽
		No.25加布兽	No.116悟空兽
		No.48比特兽	No.156熊仔兽
97	巴多拉兽	No.40巴达兽	No.115飞行V龙兽
		No.44比丘兽	No.119伽楼达兽
		No.49麻鹰兽	No.131麒麟兽
			No.157八尺鸦兽
98	猛鬼兽	No.20小妖兽	No.143蓝色火焰兽
		No.29哈哈兽	No.140南瓜兽
		No.43小恶魔兽	No.114女战神兽
			No.163女恶魔兽
99	V龙兽	No.25加布兽	No.115飞行V龙兽
		No.46V仔兽	No.123电子龙兽
		No.47小狗兽	No.154钢铁巨龙兽
			No.151大古拉兽
100	白金大便兽	No.29哈哈兽	No.116悟空兽
		No.39齿轮兽	No.155豆豆兽
		No.41哈克兽	No.144入侵者兽
101	黑迪路兽	No.20小妖兽	No.123电子龙兽
		No.52妖狐兽	No.136骑士兽
		No.53黑大耳兽	No.163女恶魔兽
			No.165兽人加鲁鲁（黑）
102	鼻屎兽	No.42巴鲁兽	No.132蛋蛋兽
		No.48比特兽	No.159丁香兽
		No.50拉拉兽	No.109超比多兽
		No.26加布兽（黑）	
103	锐啄兽	No.28管狐兽	No.110玉兔兽
		No.45夜鹰兽	No.141妖精兽
		No.49麻鹰兽	No.157八尺鸦兽
104	火焰兽	No.17亚古兽	No.143蓝色火焰兽
		No.27基尔兽	No.133死神火焰兽
		No.49麻鹰兽	No.148豆豆兽
		No.34太阳兽	No.139邦加兽
105	雪人兽	No.25加布兽	No.129祖顿兽
		No.32哥玛兽	No.117天女兽
		No.47小狗兽	No.156熊仔兽
		No.26加布兽（黑）	
106	狮子兽	No.21艾力兽	No.122格斗狮子兽
		No.23迦奥兽	No.152机械暴龙兽
		No.24加支兽	No.112陨石兽
			No.139邦加兽
107	镰鼬兽	No.28管狐兽	No.160拉比兽
		No.40巴达兽	No.141妖精兽
		No.47小狗兽	No.131麒麟兽
		No.26加布兽（黑）	
108	雀蜂兽	No.36甲虫兽	No.121炮蜂兽
		No.38多路兽	No.160拉比兽
		No.54虫虫兽	No.109超比多兽
			No.118大古加兽



完全体

No	名称	退化型	进化型
109	超比多兽	No.66比多兽	No.181究极古加兽
		No.102鼻屎兽	No.215圣龙兽
		No.108雀蜂兽	No.211力神比多兽
110	玉兔兽	No.68加鲁哥兽	No.184基路比兽（善）
		No.88冰巫师兽	No.196超恶魔兽
		No.103锐啄兽	No.195狄安娜兽
111	安杜路兽	No.64守卫兽	No.183颅骨兽
		No.76时钟兽	No.202高级安杜路兽
		No.89坦克兽	No.193虎蜂兽
112	陨石兽	No.57战甲兽	No.169外星兽
		No.95亚伯兽	No.222钢铁悟空兽
		No.106狮子兽	No.195狄安娜兽
113	地狱使者兽	No.73魔蛹兽	No.212堕天地狱兽
		No.87飞虫兽	No.196超恶魔兽
		No.92恶魔兽	No.173究极吸血魔兽
114	女战神兽	No.59巫师兽	No.203巴尔巴兽
		No.92恶魔兽	No.205小丑皇
		No.98猛鬼兽	No.173究极吸血魔兽
		No.55冰恶魔兽	
115	飞行V龙兽	No.56亚古拉兽	No.229鸦神兽
		No.97巴多拉兽	No.199杜纳斯兽
		No.99V龙兽	No.168究极V龙兽
116	悟空兽	No.85大便兽	No.222钢铁悟空兽
		No.96鼻涕兽	No.205小丑皇
		No.100白金大便兽	No.207白金鼻涕兽
		No.79庸俗兽	
117	天女兽	No.82向日葵兽	No.215圣龙兽
		No.91迪路兽	No.176神圣天女兽
		No.105雪人兽	No.216混沌神魔兽
118	大古加兽	No.77古加兽	No.196超恶魔兽
		No.87飞虫兽	No.181究极古加兽
		No.108雀蜂兽	No.211力神比多兽
119	伽楼达兽	No.56亚古拉兽	No.213凤凰兽
		No.62天使兽	No.189裁决兽
		No.97巴多拉兽	No.229鸦神兽
120	千兆龙兽	No.72古拉兽	No.225钢铁海龙兽
		No.84大地暴龙兽	No.221千年兽
		No.89坦克兽	No.182超级火车兽
121	炮蜂兽	No.77古加兽	No.192撒多格杜兽
		No.89坦克兽	No.182超级火车兽
		No.108雀蜂兽	No.193虎蜂兽
122	格斗狮子兽	No.64守卫兽	No.204番长狮子兽
		No.65迦奥迦兽	No.200芳香兽
		No.106狮子兽	No.185黄金剑狮兽
123	电子龙兽	No.73魔蛹兽	No.189裁决兽
		No.99V龙兽	No.194泰坦兽
		No.101黑迪路兽	No.167阿尔法兽
124	古神兽	No.57战甲兽	No.184基路比兽（善）
		No.62天使兽	No.172维京毛人兽
			No.178混沌红莲骑士兽
125	祖利兽	No.60朽木兽	No.181究极古加兽
		No.66比多兽	No.180葛叶兽
		No.77古加兽	No.206木偶兽
		No.55冰恶魔兽	
126	人面战鹰兽	No.56亚古拉兽	No.199杜纳斯兽
		No.91迪路兽	No.214凤凰兽
			No.186沙古牙兽
127	超级流星兽	No.85大便兽	No.189裁决兽
		No.86星星兽	No.179顽固兽
		No.95亚伯兽	No.207白金鼻涕兽
		No.79庸俗兽	
128	丧尸暴龙兽	No.57战甲兽	No.197究极魔兽
		No.74暴龙兽	No.188闪光暴龙兽
		No.84大地暴龙兽	No.194泰坦兽
129	祖顿兽	No.58海狮兽	No.223钢铁加鲁鲁兽
		No.69加鲁鲁兽	No.218海天使兽
		No.105雪人兽	No.172维京毛人兽
130	祭师兽	No.60朽木兽	No.195狄安娜兽
		No.71九尾狐兽	No.180葛叶兽
		No.73魔蛹兽	No.186沙古牙兽
131	麒麟兽	No.94多路加兽	No.223钢铁加鲁鲁兽
		No.97巴多拉兽	No.191究极天使兽
		No.107镰鼬兽	No.190八脚马兽

No	名称	退化型	进化型
132	蛋蛋兽	No.63奥加兽	No.219密涅瓦兽
		No.95亚伯兽	No.213贝尔菲兽
		No.102鼻屎兽	No.194泰坦兽
133	死神火焰兽	No.59巫师兽	No.179顽固兽
		No.63奥加兽	No.212堕天地狱兽
		No.104火焰兽	No.216科学怪人兽
134	怪蛙皇	No.67贝壳鼻涕兽	No.210蛇颈龙兽
		No.78怪蛙兽	No.227利维坦兽
		No.83海龙兽	No.172维京毛人兽
135	多路龙兽	No.69加鲁鲁兽	No.167阿尔法兽
		No.81独眼龙兽	No.175艾克萨兽
		No.94多路加兽	No.190八脚马兽
		No.75暴龙兽（蓝）	
136	骑士兽	No.76时钟兽	No.183颅骨兽
		No.89坦克兽	No.200芳香兽
		No.101黑迪路兽	No.230剑皇兽
		No.75暴龙兽（蓝）	
137	分子兽	No.64守卫兽	No.221千年兽
		No.76时钟兽	No.224钢铁加鲁鲁兽（黑）
		No.81独眼龙兽	No.182超级火车兽
138	机甲龙兽	No.61V仔兽EX	No.170帝皇龙甲兽DM
		No.87飞虫兽	
139	邦加兽	No.69加鲁鲁兽	No.204番长狮子兽
		No.104火焰兽	No.185黄金剑狮兽
		No.106狮子兽	No.220幻影迦奥迦兽
140	南瓜兽	No.60朽木兽	No.216科学怪人兽
		No.93仙人掌兽	No.206木偶兽
		No.98猛鬼兽	No.231蔷薇兽
141	妖精兽	No.88冰巫师兽	No.214凤凰兽
		No.103锐啄兽	No.218海天使兽
		No.107镰鼬兽	No.176神圣天女兽
142	黑帝鼻涕兽	No.67贝壳鼻涕兽	No.207白金鼻涕兽
		No.80黄金鼻涕兽	No.222钢铁悟空兽
		No.96鼻涕兽	No.209王子豆豆兽
143	蓝色火焰兽	No.92恶魔兽	No.203巴尔巴兽
		No.98猛鬼兽	No.216科学怪人兽
		No.104火焰兽	No.197究极魔兽
		No.70加鲁鲁兽（黑）	
144	入侵者兽	No.80黄金鼻涕兽	No.169外星兽
		No.85大便兽	No.211力神比多兽
		No.100白金大便兽	No.202高级安杜路兽
145	巨鲸兽	No.58海狮兽	No.210蛇颈龙兽
		No.78怪蛙兽	No.218海天使兽
		No.83海龙兽	No.225钢铁海龙兽
146	神圣天使兽	No.57战甲兽	No.188闪光暴龙兽
		No.61V仔兽EX	No.230剑皇兽
		No.62天使兽	No.191究极天使兽
147	音速迦奥迦兽	No.58海狮兽	No.204番长狮子兽
		No.65迦奥迦兽	No.220幻影迦奥迦兽
		No.93仙人掌兽	No.192撒多格杜兽
		No.70加鲁鲁兽（黑）	
148	豆豆兽	No.86星星兽	No.206木偶兽
		No.90巨龙兽	No.209王子豆豆兽
		No.104火焰兽	No.174战斗暴龙兽
149	超海龙兽	No.67贝壳鼻涕兽	No.227利维坦兽
		No.78怪蛙兽	No.225钢铁海龙兽
		No.83海龙兽	No.210蛇颈龙兽
150	超蛇龙兽	No.74暴龙兽	No.208黑暗战斗暴龙兽
		No.81独眼龙兽	No.221千年兽
		No.90海龙兽	No.168究极V龙兽
151	机械邪龙兽	No.68暴龙兽	No.198红莲骑士兽
		No.72独眼龙兽	No.178混沌红莲骑士兽
		No.99巨龙兽	No.226终极巨龙兽
152	机械暴龙兽	No.72加鲁哥兽	No.226终极巨龙兽
		No.74古拉兽	No.177凯王兽
		No.106V龙兽	No.174战斗暴龙兽
153	机械暴龙兽（蓝）	No.74暴龙兽	No.208黑暗战斗暴龙兽
		No.90巨龙兽	No.177凯王兽
		No.92恶魔兽	No.174战斗暴龙兽
		No.75暴龙兽（蓝）	

No	名称	退化型	进化型
154	钢铁巨龙兽	No.72古拉兽	No.208黑暗战斗暴龙兽
		No.90巨龙兽	No.198红莲骑士兽
		No.99V龙兽	No.226终极巨龙兽
155	钢铁豆豆兽	No.64守卫兽	No.169外星兽
		No.86星星兽	No.202高级安杜路兽
		No.100白金大便兽	No.209王子豆豆兽
		No.79庸俗兽	
156	熊仔兽	No.71九尾狐兽	No.219密涅瓦兽
		No.96鼻涕兽	No.186沙古牙兽
		No.105雪人兽	No.185黄金剑狮兽
157	八尺鸦兽	No.56亚古拉兽	No.219密涅瓦兽
		No.97巴多拉兽	No.229鸦神兽
		No.103锐啄兽	No.180葛叶兽
158	进升暴龙兽	No.61V仔兽EX	No.175艾克萨兽
		No.84大地暴龙兽	No.177凯王兽
		No.94多路加兽	No.188闪光暴龙兽
159	丁香兽	No.66比多兽	No.228莉莉丝兽
		No.82向日葵兽	No.232莲花兽
		No.102鼻屎兽	No.231蔷薇兽
160	拉比兽	No.68加鲁哥兽	No.192撒多格杜兽
		No.107镰鼬兽	No.193虎蜂兽
		No.108雀蜂兽	No.224钢铁加鲁鲁兽（黑）
161	花仙兽	No.82向日葵兽	No.215圣龙兽
		No.91迪路兽	No.232莲花兽
		No.93仙人掌兽	No.231蔷薇兽
162	光明兽FM	No.51光明兽	No.237光明兽SM
163	女恶魔兽	No.71九尾狐兽	No.228莉莉丝兽
		No.98猛鬼兽	No.232莲花兽
		No.101黑迪路兽	No.217混沌神魔兽
		No.55冰恶魔兽	
164	兽人加鲁鲁	No.63奥加兽	No.223钢铁加鲁鲁兽
		No.65迦奥迦兽	No.224钢铁加鲁鲁兽（黑）
		No.69加鲁鲁兽	No.220幻影迦奥迦兽
165	兽人加鲁鲁（黑）	No.70加鲁鲁兽（黑）	No.224钢铁加鲁鲁兽（黑）
		No.101黑迪路兽	No.219密涅瓦兽
			No.204番长狮子兽
166	贤者兽	No.59巫师兽	No.173究极吸血魔兽
		No.76时钟兽	No.213贝尔菲兽SM
		No.88冰巫师兽	No.205小丑皇



究极体

No	名称	退化型	进化型
167	阿尔法兽	No.123电子龙兽 No.135多路龙兽	–
168	究极V龙兽	No.115飞行V龙兽 No.150超蛇龙兽	–
169	外星兽	No.112陨石兽 No.144入侵者兽 No.155钢铁豆豆兽	–
170	帝皇龙甲兽DM	No.138机甲龙兽	No.233帝皇龙甲兽PM No.171帝皇龙甲兽FM
171	帝皇龙甲兽FM	–	No.170帝皇龙甲兽DM
172	维京毛人兽	No.124古神兽 No.129祖顿兽 No.134怪蛙皇	–
173	究极吸血魔兽	No.113地狱使者兽 No.114女战神兽 No.166贤者兽	–
174	战斗暴龙兽	No.148豆豆兽 No.152机械暴龙兽 No.153机械暴龙兽（蓝）	No.234奥米加兽
175	艾克萨兽	No.135多路龙兽 No.158进升暴龙兽	–
176	神圣天女兽	No.117天女兽 No.141妖精兽	–
177	凯王兽	No.152机械暴龙兽 No.153机械暴龙兽（蓝） No.158进升暴龙兽	–
178	混沌红莲骑士兽	No.124古神兽 No.151大古拉兽	–
179	顽固兽	No.127超级流星兽 No.133死神火焰兽	–
180	葛叶兽	No.125祖利兽 No.130祭师兽 No.157八尺鸦兽	–
181	究极古加兽	No.109超比多兽 No.118大古加兽 No.125祖利兽	–
182	超级火车兽	No.120千兆龙兽 No.121炮蜂兽 No.137分子兽	–
183	颅骨兽	No.111安杜路兽 No.136骑士兽	–
184	基路比兽（善）	No.110玉兔兽 No.124古神兽	–
185	黄金剑狮兽	No.122格斗狮子兽 No.139邦加兽 No.156熊仔兽	–
186	沙古牙兽	No.126人面战鹰兽 No.130祭师兽 No.156熊仔兽	–
187	杰斯兽	No.41哈克兽	–
188	闪光暴龙兽	No.128丧尸暴龙兽 No.146神圣天使兽 No.158进升暴龙兽	–
189	裁决兽	No.119伽楼达兽 No.123电子龙兽 No.127超级流星兽	–
190	八脚马兽	No.131麒麟兽 No.135多路龙兽	–
191	究极天使兽	No.131麒麟兽 No.146神圣天使兽	–
192	撒多格杜兽	No.121炮蜂兽 No.147音速迦奥迦兽 No.160拉比兽	–
193	虎蜂兽	No.111安杜路兽 No.121炮蜂兽 No.160拉比兽	–
194	泰坦兽	No.123电子龙兽 No.128丧尸暴龙兽 No.132蛋蛋兽	–
195	狄安娜兽	No.110玉兔兽 No.112陨石兽 No.130祭师兽	–
196	超恶魔兽	No.110玉兔兽 No.113地狱使者兽 No.118大古加兽	–
197	究极魔兽	No.128丧尸暴龙兽 No.143蓝色火焰兽	–
198	红莲骑士兽	No.151大古拉兽 No.154钢铁巨龙兽	–
199	杜纳斯兽	No.115飞行V龙兽 No.126人面战鹰兽	–
200	芳香兽	No.122格斗狮子兽 No.136骑士兽	No.201芳香兽LM
201	芳香兽LM	–	No.200芳香兽
202	高级安杜路兽	No.111安杜路兽 No.144入侵者兽 No.155钢铁豆豆兽	–
203	巴尔巴兽	No.114女战神兽 No.143蓝色火焰兽	–
204	番长狮子兽	No.122格斗狮子兽 No.139邦加兽 No.147音速迦奥迦兽 No.165兽人加鲁兽	–
205	小丑皇	No.114女战神兽 No.116悟空兽 No.166贤者兽	–
206	木偶兽	No.125祖利兽 No.140南瓜兽 No.148豆豆兽	–
207	白金鼻涕兽	No.80黄金鼻涕兽 No.116悟空兽 No.127超级流星兽 No.142黑帝鼻涕兽	–
208	黑暗战斗暴龙兽	No.150超蛇龙兽 No.153机械暴龙兽（蓝） No.154钢铁巨龙兽	No.235黑奥米加兽
209	王子豆豆兽	No.142黑帝鼻涕兽 No.148豆豆兽 No.155钢铁豆豆兽	–
210	蛇颈龙兽	No.134怪蛙皇 No.145巨鲸兽 No.149超海龙兽	–
211	力神比多兽	No.109超比多兽 No.118大古加兽 No.144入侵者兽	–
212	堕天地狱兽	No.113地狱使者兽 No.133死神火焰兽	–
213	贝尔菲兽SM	No.132蛋蛋兽 No.166贤者兽	No.236贝尔菲兽RM
214	凤凰兽	No.119伽楼达兽 No.126人面战鹰兽 No.141妖精兽	–
215	圣龙兽	No.109超比多兽 No.117天女兽 No.161花仙兽	–
216	科学怪人兽	No.133死神火焰兽 No.140南瓜兽 No.143蓝色火焰兽	–
217	混沌神魔兽	No.117天女兽 No.163女恶魔兽	–
218	海天使兽	No.129祖顿兽 No.141妖精兽 No.145巨鲸兽	–
219	密涅瓦兽	No.132蛋蛋兽 No.156熊仔兽 No.157八尺鸦兽 No.165兽人加鲁兽（黑）	–
220	幻影迦奥迦兽	No.139邦加兽 No.147音速迦奥迦兽 No.164兽人加鲁兽	–
221	千年兽	No.120千兆龙兽 No.137分子兽 No.150超蛇龙兽	–
222	钢铁悟空兽	No.112陨石兽 No.116悟空兽 No.142黑帝鼻涕兽	–
223	钢铁加鲁鲁兽	No.131麒麟兽 No.129祖顿兽 No.164兽人加鲁兽	No.234奥米加兽
224	钢铁加鲁鲁兽（黑）	No.137分子兽 No.160拉比兽 No.164兽人加鲁兽 No.165兽人加鲁兽（黑）	No.235黑奥米加兽
225	钢铁海龙兽	No.120千兆龙兽 No.145巨鲸兽 No.149超海龙兽	–
226	终极巨龙兽	No.151大古拉兽 No.152机械暴龙兽 No.154钢铁巨龙兽	–
227	利维坦兽	No.134怪蛙皇 No.149超海龙兽	–
228	莉莉丝兽	No.159丁香兽 No.163女恶魔兽	–
229	鸦神兽	No.115飞行V龙兽 No.119伽楼达兽 No.157八尺鸦兽	–
230	剑皇兽	No.136骑士兽 No.146神圣天使兽	–
231	蔷薇兽	No.140南瓜兽 No.159丁香兽 No.161花仙兽	–
232	莲花兽	No.159丁香兽 No.161花仙兽 No.163女恶魔兽	–



超究极体 / 装甲体

No	名称	退化型	进化型
233	帝皇龙甲兽PM	No.170帝皇龙甲兽DM	–
234	奥米加兽	No.174战斗暴龙兽 No.223钢铁加鲁鲁兽	–
235	黑奥米加兽	No.208黑暗战斗暴龙兽 No.224钢铁加鲁鲁兽（黑）	–
236	贝尔菲兽RM	No.213贝尔菲兽SM	–
237	光明兽SM	No.162光明兽FM	–
238	烈焰兽	No.46V仔兽	–
239	金甲龙兽	No.46V仔兽	–
240	拉比兽（盔甲）	No.35大耳兽	–

数码宝贝提问一览

当玩家将数码宝贝寄存在农场岛屿时，它们会时不时地发信息向玩家提问有关于数码宝贝世界观的问题，回答的结果不会对游戏有任何影响，但由于奖杯“机智问答王”要求答对20道问题，这里就给大家列出数码宝贝们会问出的问题和答案。

问题	答案
有着丁香花外型的丁香兽，它的必杀技“丁香骤雨”是什么样的技能？	从手指射出细细的光束！
哪只数码宝贝的必杀技是从铠甲中长出4把刀，将敌人撕裂的“螺旋假面舞蹈会”？	是剑皇兽！
战斗暴龙兽、科学怪人兽、烈焰兽当中，有着装甲体的数码宝贝是？	是烈焰兽吗？
你最初使用登入跳跃时，抵达的目的地是哪里？	是EDEN吗？
位在东京都最南方的区叫做什么呢？	是大田区！
据说被它深红色的双眼注视就会受到精神控制的数码宝贝是？	是恶魔兽！
在中野、新宿、上野当中，公园里有座带着狗的人型铜像的是哪里呢？	是上野吧？
你缠绕在头上的重要机器，它的名称是什么呢？	Digivice！
法国王后玛莉安东尼生活的时代，在法国爆发的革命称为？	是法国大革命吗？
从胸部的发射口发出破坏能源弹，超恶魔兽拥有的必杀技名称是？	大灾难！
外观会变成点阵图的异常状态的名称是？	是液晶化
地狱使者兽、伽楼达兽、矿石兽之中，背上长着翅膀的是？	应该是伽楼达兽！
镰鼬兽身体的某个部分化成了刀刃。是身体的哪个部分呢？	我记得是尾巴？
能破坏迷宫中防火墙的骇客技能是？	不就是Wall Crack？
在东京都内运行的JR山手线有几个车站？	有29站吗
暮海杏子戴在头上的太阳眼镜镜片颜色是？	是粉红色吗
拥有“深邃森林的恶魔”的别称的数码宝贝，它的名字是？	究极古加兽！
身为皇家骑士的艾克萨兽，是什么种族？	是资料种！
因为万圣节时引发的电脑病毒而产生的突然变异下，所诞生的数码宝贝是？	不是南瓜兽吗？
你的手套上的记号是圆圈和什么？T恤上也有同样的记号对吧	是叉叉

问题	答案
你的朋友“新”的发色是什么颜色？	黑色！
哪只数码宝贝崇拜着顽固兽，一心想要变得更强？	不就是哈克兽？
哪只数码宝贝平时尾巴上总绑着神圣环呢？	是迪路兽
友情DX、忍者USB、黄玉之中能给数码宝贝装备的道具是？	忍者USB吗？
变石、红宝石、翡翠之中最有价值的换钱道具是？	不就是红宝石？
和数码宝贝的友情越高，战斗中就会发生某种情况……你知道是什么情况吗？	我记得是容易产生连击？
拥有从双手手掌中发射能源弹的“龙之怒吼”必杀技的数码宝贝是？	是杜纳斯兽吧
会使用“酸性泡泡”威吓敌人，有着红色躯体的幼年期数码宝贝是？	是普尼兽吧
属于疫苗种的皇家骑士，背上有着披风的是阿尔法兽和谁？	是奥米加兽！
哪只机械型数码宝贝有数码世界最强的称号，全身100%都是金属？	是机械邪龙兽，对吧？
为不死型数码宝贝之王，原本是凶恶的电脑病毒的数码宝贝是？	是吸血魔兽吧？
能变化为猎豹型态的皇家骑士数码宝贝的名字是？	芳香兽，对吧？
你所具有的能够从电脑等终端飞到电脑世界的特殊能力，杏子称它为什么？	是登入跳跃！
从最下层士兵“足轻”爬上统治全日本之“天下人”的丰臣秀吉，由他统治的时代叫做？	我觉得是安土桃山时代！
芳香兽、密涅瓦兽、V龙兽之中，没有拿着剑的数码宝贝是？	应该是V龙兽！
有数码世界守护神之称的皇家骑士，是有几只数码宝贝组成？	13只！
担任数码实验室管理员的女性，她的名字是？	是御神乐米蕾
第一个将咖啡带进日本的据说是哪国人呢？	是荷兰人，对吧？
会使用必杀技“粪便灌篮”的数码宝贝是？	是亚伯兽！
颅骨兽所使用的武器是？	魔枪克拉鸟·索拉斯
用于捕捉数码宝贝的程式名称是？	数码宝贝捕捉器
据说由圣德太子建造，为世界上最古老的木造建筑的建筑物名称是？	是法隆寺吗
能放在数码农场里的道具称为什么呢？	农场道具？

奖杯攻略

本作并没有设置特别难的奖杯，除了流程相关的部分外，大部分都与收集和培养相关，加上正常剧情中的战斗并不困难，因此白金难度不算很高。不过由于游戏设置了相当丰富的收集和数码宝贝培养系统，势必会花费大量的时间。另外本作并未设置全图鉴收集奖杯，没有DLC特典的玩家也可安心游玩。

奖杯总数	57	铜杯	48	银杯	7	金杯	1	白金	1

白金路线

白金难度	5/10
白金所需时间	80小时以上
在线奖杯	1
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

1. 为了尽快得到白金，开始时自然选择Normal难度为佳，三选一的数码宝贝可选择巴鲁兽，退化成种子兽后往妖狐兽→九尾狐兽→祭师兽→沙古牙兽的方向培养，如果有特典的亚古兽（黑），那么也要把它往黑暗战斗暴龙兽的方向培养。

2. 优先完成主线剧情，等数码宝贝的能力上去后再回头清理前期委托，当然流程中别忘记培养白金鼻涕兽，多在农场岛上开发“军师的USB”。

3. 用战斗暴龙兽+沙古牙兽的组合能迅速击破后期的敌人达成通关，之后也可以用这个队伍清理前期委托，同时别忘记培养友情100%的天女兽和女恶魔兽，让她们合体进化为混沌神魔兽，她的必杀技“混沌降阶”能帮助玩家更轻松地完成有关皇家骑士和DLC部分的委托。

4. 在完成委托后，就可以前往数码实验室的竞技场内完成相关奖杯，最后依次收集图鉴和奖牌。完成以上这些行动即可白金。



完美侦探 白金
取得条件：获得其他所有奖杯



到达Chapter1 铜杯
取得条件：进入第1章



到达Chapter2 铜杯
取得条件：进入第2章



到达Chapter3 铜杯
取得条件：进入第3章



到达Chapter4 铜杯
取得条件：进入第4章



到达Chapter5 铜杯
取得条件：进入第5章



到达Chapter6 铜杯
取得条件：进入第6章



到达Chapter7 铜杯
取得条件：进入第7章



到达Chapter8 铜杯
取得条件：进入第8章



到达Chapter9 铜杯
取得条件：进入第9章



到达Chapter10 铜杯
取得条件：进入第10章



到达Chapter11 铜杯
取得条件：进入第11章

到达Chapter12 铜杯
取得条件：进入第12章

到达Chapter13 铜杯
取得条件：进入第13章

到达Chapter14 铜杯
取得条件：进入第14章

到达Chapter15 铜杯
取得条件：进入第15章

到达Chapter16 铜杯
取得条件：进入第16章

到达Chapter17 铜杯
取得条件：进入第17章

到达Chapter18 铜杯
取得条件：进入第18章

到达Chapter19 铜杯
取得条件：进入第19章

到达Chapter20 铜杯
取得条件：进入第20章

到达结局 银杯
取得条件：通过流程，观看过结局

世界第一的电脑侦探 金杯
取得条件：侦探等级升到最高
奖杯说明：完成绿色标记和紫色标记以外的所有委托即可。

高手调查员 铜杯
取得条件：完成50个委托

数码宝贝爱好者 铜杯
取得条件：图鉴里登录50种数码宝贝

数码宝贝研究者 铜杯
取得条件：图鉴里登录100种数码宝贝

数码宝贝博士 银杯
取得条件：图鉴里登录200种数码宝贝

奖牌粉丝 铜杯
取得条件：收集50种数码奖牌

奖牌狂热者 铜杯
取得条件：收集100种数码奖牌

三流奖牌收藏家 铜杯
取得条件：收集200种数码奖牌

二流奖牌收藏家 铜杯
取得条件：收集300种数码奖牌

一流奖牌收藏家 铜杯
取得条件：收集400种数码奖牌

传说的奖牌收藏家 银杯
取得条件：集齐所有的数码奖牌
奖杯说明：若错过了剧情中特殊NPC赠送的奖牌，只能通过DLC委托获取。

999伤害值！ 铜杯
取得条件：单次攻击伤害达到999以上

大连续连击 铜杯
取得条件：成功使出连续3次以上的连击

战斗熟练者 铜杯
取得条件：战斗回合数超过500

战斗的铁人 铜杯
取得条件：战斗回合数超过1000

游戏上级者 铜杯
取得条件：在离线竞技场中赢得白金杯

专业玩家 铜杯
取得条件：在离线竞技场中赢得传说杯

游戏的达人 银杯
取得条件：在离线竞技场中赢得大师杯

挚友 铜杯
取得条件：让1个数码宝贝的友情值达到最大值

心之友 铜杯
取得条件：让30个数码宝贝的友情值达到最大值

顶尖才能 铜杯
取得条件：让1个数码宝贝的才能达到最大值

名伯乐 铜杯
取得条件：让10个数码宝贝的才能达到最大值

Lv.99！ 铜杯
取得条件：让某个数码宝贝等级提升至99级

一流饲养员 铜杯
取得条件：让30个数码宝贝进化为完全体

顶尖饲养员 银杯
取得条件：让30个数码宝贝进化为究极体

百万富翁 铜杯
取得条件：持有金钱超过100万

大地主 铜杯
取得条件：拥有5座数码农场小岛

一颗星 铜杯
取得条件：一座数码农场小岛达到最高级

五颗星 铜杯
取得条件：所有数码农场小岛达到最高级

客满 铜杯
取得条件：让数码宝贝充满一座数码农场小岛

高朋满座 银杯
取得条件：让数码宝贝充满所有的数码农场小岛

饲育股长 铜杯
取得条件：给数码宝贝喂食100次

认真回复！ 铜杯
取得条件：在数码连线中回复30封信

机智问答王 铜杯
取得条件：在数码连线的问答环节答对20题

战斗民族 银杯
取得条件：竞技场通信对战胜利30次
奖杯说明：排名战为随机匹配制，可能会随机到其他玩家或NPC，不想对其他玩家费神的话，可以看准匹配的对手，只要遇到玩家就退出匹配。



掌机平台时隔多年的“《高达 VS》系列”新作。由于系统的大幅变化，让本作与同系列作品的整体质量有着较大的差距，不过令人意外的是本作竟然有中文版，下面就让我们来看看游戏的具体内容。（注：游戏内的专有名词采用香港翻译。）

文 昴星团 美编 Juxi

PSV

机动战士高达 EXTREME VS-FORCE	BNEI	动作
MOBILE SUIT GUNDAM EXTREME VS-FORCE		中文版
2016年1月26日	本地1~2人	对应年龄：12岁以上
下载版售价为：429港币		无对应周边

基础系统

EXTREME FORCE 模式是 1.01 版本下惟一的单机模式，基础系统都归结于此，还有目前日版的 1.02 版本中追加的 EXTEND 模式，下面也会先行介绍。



EXTREME FORCE 模式

本作的剧情模式，游戏剧情共分 4 章，均以任务的形式推进。完成一个章节内的主线剧情任务后，下个章节就会开启。

任务



1	任务等级	3	任务种类
2	哈罗徽章。已得到的哈罗徽章图标会发亮	4	场地

前三章中的主线剧情都以银色标志呈现，黄色和绿色标志的为特殊任务。绿色特殊任务需要消耗一定量的 GP 才能开启，完成绿色的特殊任务或部分黄色的特殊任务后，可获得新的 MS，有的黄色任务是开启新任务的必备条件。

每个任务都有三个挑战要素，完成相应目标后能获得哈罗徽章，集齐足够的哈罗徽章后，可在章节

中开启新的特殊任务。此外，任务还分为部队战和小队战两种形式，在任务信息界面以“FORCE”和“VS”标识。部队以最多6台MS外带一艘战舰或巨型MA组成，可以查看指令模式并使用力量指令系统，任务中不会出现战力计量表。若在任务中被击坠，则会在一定时间后于离击坠地点最近的我方据点重生。小队战模式是系列经典的模式，最多以2V2的形式战斗，屏幕上方会出现战力计量表，当MS被击坠时会扣除对应COST的战力，战力计量表默认为6000点，战力归零时该方判输。部分小队战任务只有己方的战力计量表，要求击破所有陆续出现的敌人。

出击准备界面

编号	说明
❶	部队COST上限
❷	机体图标。左上角的为机体COST，图标左下角若有“LOCK”字样，则无法更换其他机体，右下角为机体的最大耐久值
❸	机体信息
❹	进阶效果按钮
❺	随机分配队伍
❻	查看任务地图和信息
❼	打开出击界面菜单
❽	持有GP



任务评价&GP

通过任务后，系统会根据任务等级、完成时间、杀敌数、被击坠数以及得到的哈罗徽章给玩家奖励相应的GP点数，GP点数主要用于开启任务和使用进阶效果。



进阶效果

在出击准备界面中按START键会进入进阶效果选单，可消费GP开启进阶效果。进阶效果共有攻击力提升、防御力提升、喷射量表增加和FP自动获得量提升四种，效果只作用于一次任务中，通过任务后会自动关闭，重新尝试任务依然保留效果，不会重复消耗GP。



战舰、MA和MS

等级&连结技能

本作中除支援机外的作战单位都有等级的设定，等级状态根据MS的经验槽体现，最高6级。当MS达到最高级时，级数以MAX显示。在每场战斗的任务评价后，会根据参战单位的作战表现分配经验值，得到ACE和MVP评价的单位能获得额外的经验值。每当MS或战舰升级，都会习得一个连结技能，MS的连结技能只作用于自身，同类型技能会叠加，而战舰单位中与FP相关的技能则会作用于整个队伍。



支援机&量产机

游戏中还有不少没有等级和连结技能的支援机供玩家选择，部分支援机图标右侧有特殊的蓝色标志，这些机体就是量产机，编成时可以重复使用。

COST

COST又称作“消耗值”。游戏中MS的COST共有500、1000、2000、2500、3000这五种，COST越高的MS耐久力越高，性能也越好，但在部队战中被击坠后的再出击时间越长。小队战模式下，机体被击坠后会扣除对应的COST，当剩余的COST低于机体原本COST时，机体就会以残血的状态再出击，这种情况称为COST OVER，剩余的COST越少，COST OVER扣除的耐久值就越多。编成部队时，也要注意队伍的总体COST不能超出上限，否则无法出击，若要提高COST上限，则要集齐一定数量的哈罗徽章，上限值最高为6000。

耐久值



每次战斗后，作战单位的最大耐久值都会降低，此时需要消耗GP对其进行修复，否则会影响机体在战场上的存活率。若使用耐久值未修复的机体出击，出击时界面会出现黄色警告提醒玩家。

EXTEND模式

日版1.02版追加的新模式，就是系列经典的自由对战模式，可以选择最多4部机体展开小队战，最多支持2V2。在该模式下，所有机体的数值回归原始，也没有连结技能的设定，但机体的耐久值可以在机体等级（机体レベル）一项中调整，除此之外还能调整AI的强度（CPUレベル）、COST减少率（コスト减少率）、场地（ステージ）、BGM、战斗时间（タイマー）、伤害等级（ダメージレベル）、喷射量表（ブーストゲージ量）和双方的战力，让玩家随心所欲地操作自己喜爱的机体练习或对战。顺带一提，在这里可直接使用1.02版本下的全机体，无需在剧情模式中解锁。

战斗系统

关于操作



本作的操作只能从系统给予的3项操作方式中选择，以往的组合按键□+△和□+×依旧有效，依次对应操作按键中的特殊攻击1和特殊攻击2，但与主机版相比，对应的招式有所改变。日版将会在1.03补丁中优化为系列传统的自定义按键系统，对于不习惯当前按键的玩家来说是个好消息。

关于BGM

在出击界面菜单的“自订音效”选项中可以替换BGM，只要把MP3文件导入PSV中即可使用，把游戏内的固定曲目替换成自己喜爱的BGM，但无法手动选择当前关卡对应的BGM。



战斗界面



1	自机耐久值	4	任务时间	7	喷射量表
2	武器弹药数	5	力量等级	8	锁定框
3	小地图	6	FP点数	9	锁定警告
				10	据点状况/战力计量表

锁定与被锁定

本作的锁定系统增加了距离的设定，当敌人在锁定范围外就无法锁定，进入锁定范围的敌人会以白色锁定框的形式标识，此时只要按下○键即可对其进行锁定。锁定框分为红、绿、黄、白四种。锁定框呈红色时，射击和格斗攻击具有追踪性，在射击状态下格斗不会有拔剑的动作，是最佳的作战距离；锁定框呈绿色时，射击和格斗攻击不具有追踪性，在射击状态下格斗会有拔剑的动作；锁定框呈黄色时，代表目标处于无敌状态，一般在目标连续受到攻击直至保护时才会出现，此时千万不要发动攻击，以免浪费弹药。

当自机被敌人锁定时，对应该敌人方位的屏幕边缘会显示黄色的警示图标，一旦敌人发动攻击，警示图标就会变红，可以依此判断敌人的攻击方向并及时回避。

喷射量表的管理

当机体从空中落地时，必定会产生落地硬直，落地时残留的喷射量表越少，硬直时间就越长。可以利用这个特点抓住对手落地的瞬间发动攻击，当然，对手也能利用这个特点抓我方的落地，所以在空中战斗时要尽量保证在有喷射量表的状态下进行落地动作，这样的话即使被敌方抓落地，也能在落地前利用剩余的喷射量表做出回避应对。

喷射取消＆垫步

在玩家进行任意动作时，都可以用喷射冲刺指令取消当前动作，这一行为称为喷射取消（后文简称“BD”），利用BD取消攻击硬直可以回避掉大部分远程攻击，还能轻松达成三连射或连续格斗，把目标打出保护，但要注意BD消耗的喷射量表量较大，要谨慎使用。

垫步能甩开攻击诱导，在敌人近处周旋时能有效避开格斗或诱导性强的射击攻击。另外在格斗动作中能用垫步取消当前的攻击动作，由于这个垫步动作伴随着彩虹色的幻影，也被老玩家们称为“虹Step”，不过注意要在对方使出攻击后再垫步才会有甩诱导的效果。





指令模式



1	我方部队	4	当前所选择的部队的行进路线
2	敌方部队	5	胜败条件
3	据点	6	据点状况

指令模式是部队战的核心系统，通过地图可掌握战场信息，还能指挥部队的所有成员的行进，运用得当的话可以顺利拿下整场战斗的主导权。

据点



任务中的据点都以炮台的形式体现，据点会自动攻击附近的敌人，每隔一段时间还会产生推进兵线的杂兵单位，同时也是机体的重生地点。据点可以看做是战略要地，推进兵线的杂兵虽然耐久值低，但攻击力不俗，还能分散敌军的攻击，非常有用，而且据点的战斗力也不俗，把敌军引到据点附近击破是一种不错的战术。另外当附近有同势力的部队时，据点的防御力会上升。

FP&力量等级



FP也叫作“力量点数”，击破敌机可以获得FP，若击破的敌机COST越高，获得的FP就越多。压制据点后，每隔一定时间也能获得FP。当FP积累到一定值以上时，力量等级就会提升，随着力量等级的提升，我方机体的攻击力会上升，所受到的伤害也会降低。

力量指令



在指令模式界面按△键即可打开力量指令列表，消耗FP使用力量指令，不同种类的力量指令所消耗的FP不尽相同，而且发动要求的力量等级也不同，合理使用的话，可以瞬间使战局逆转。下面给出所有力量指令的效果。

名称	力量等级	消耗FP	说明
对MS战术	2	2000	一定时间内，我方机体对敌方MS造成的伤害上升
对战舰战术	2	2000	一定时间内，我方机体对敌方战舰造成的伤害上升
对据点战术	2	2000	一定时间内，我方机体对敌方据点造成的伤害上升
同时攻击	3	3000	一定时间内，我方机体的攻击力上升
防御态势	3	2500	一定时间内，我方机体受到的伤害减少
请求修理机体	2	3000	我方机体回复50%耐久值
请求回归战线	4	3000	被击破的我方MS立即出击
回收资源	1	500	一定时间内，击破敌方单位时获得的FP增加
增产体制	1	500	一定时间内，据点产生的FP增加
攻击遮断	6	4000	一定时间内我方所有机体不会受到伤害
力量攻击	5	7000	让我方战舰对敌方主力机体造成大量伤害

使用力量攻击指令后，战舰会进入蓄力阶段，蓄力过后有战舰发动攻击的动画。敌方战舰也会使用类似的行动，在蓄力结束前造成一定伤害的话可以停止敌方的力量攻击。

全关卡解析

由于每个章节中的任务都有编号，故以下表格不再列出任务名称，直接使用编号表示。

Area 1 U.C.0079

任务编号 01　任务种类 小队战

挑战要素
- 通过任务
- 在60秒以内过关
- 在自机未受到损伤的情况下过关

要点

任务要求必须用高达出击。敌军都非常弱，共有3波攻势，要完成第三个挑战要素建议使用进阶效果增加伤害，尽早清理所有敌人。

任务编号 02　任务种类 小队战

挑战要素
- 通过任务
- 在90秒以内过关
- 以自机来击破马沙专用渣古Ⅱ

要点

在击破马沙专用渣古Ⅱ后胜败条件变更，要求击破初始位置右侧的战舰。由于战舰的耐久值很高，推荐后期使用高火力的机体来快速达成第二项挑战要素。

任务编号 03　任务种类 部队战

挑战要素
- 以自机击破敌方小队的3台MS
- 让自军战舰的耐久值保持在50%以上过关
- 在自机未受到损伤的情况下过关

要点

建议开启增加攻击力的进阶效果，这样一开始时的杂兵都能一枪解决，后来出现的大魔可以两三下解决掉，降低自机受损的风险。

任务编号 04 任务种类 部队战

挑战要素 让我军的高达来击破马沙专用魔蟹
以自机击破敌方小队的20台MS
在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

本战由于我方战舰无法移动，所以建议在自己出击时留下一个或两个部队留守战舰。开战后不久，马沙专用魔蟹就会在A据点附近乱入，要注意防守我方战舰。

任务编号 05 任务种类 部队战

挑战要素 通过任务
让我军的高达来击破魔霸
以力量攻击击破魔霸

要点

在两分钟内压制所有据点或开战过后两分钟，魔霸就会在B据点附近出现，在这之前最好先压制其他据点，让战力尽量集中在魔霸上。当魔霸的耐久值少于一半血槽时再使用力量攻击可以将其一举击破。

任务编号 06 任务种类 小队战

挑战要素 通过任务
选择高达作为自机来过关
仅使用近身格斗攻击来过关

要点

击破第一个敌人后，敌方有增援乱入，但敌方机体的COST均为2000，所以只要总计击破3台敌机即可通过任务。

任务编号 07 任务种类 小队战

挑战要素 通过任务
选择高达作为自机来过关
让我军的高达来击破马沙专用盖古克

要点

本场战斗有COST为2000的MA，由于体型较大且会使用浮游炮干扰玩家，推荐优先击破，共计击破3台敌机即可通过任务。

任务编号 08 任务种类 部队战

挑战要素 通过任务
选择高达作为自机来过关
让我军的高达来击破自护号

要点

任务开始时就要让战舰直接前往D据点，否则边走边打的话时间不够用。移动时别忘了让其他部队逐个清理其他据点。战舰到达据点后自护号伴随着敌方战舰从A据点出现，而且A据点强行归为敌方，击破战舰或自护号都能通过任务，若想达成第三个挑战要素，建议让全员在D据点原地待机，等自护号自投罗网。

任务编号 09 任务种类 部队战

挑战要素 在120秒内过关
以自机来击破高达
在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

玩家在任务中只需要面对高达和镭射大炮两部机体，而且有队友的援护，任务的难度相对简单，不过敌方机体的攻击力较高，所以想要达成挑战要素，开启进阶效果能大幅降低挑战难度，也可以让战舰前往战斗地点辅助战斗，不过要小心战舰的耐久值。完成此任务后解锁MS马沙专用渣古Ⅱ。

任务编号 10 任务种类 部队战

挑战要素 在60秒内过关
仅以消耗值1000以下的MS进行编组并过关
在自机未受到损伤的情况下过关

要点

目标位于敌方的第一小队中，开场后会横向逃走，直接绕开其他队伍追击即可轻松过关，要达成挑战要素的话最好开启增加攻击力的进阶效果，迅速击破目标以降低被击中的风险，但由于COST1000的机体中没有几个强力单位，所以建议先完成其他挑战要素后再来完成第二项。完成此任务后解锁战舰加乌。

任务编号 11 任务种类 部队战

挑战要素 在180秒内过关
以自机来击破高达
以自机击破敌方小队的12台吉姆

要点

鉴于挑战要素有时间限制，所以最好把第一个目标和另外两个目标分次完成，开场后让其他小队一同前往战场右下方可以吸引高达的火力，击破高达后再直推B据点击破战舰即可过关。完成此任务后解锁MS龟霸。

任务编号 12 任务种类 小队战

挑战要素 在90秒内过关
仅以消耗值1000以下的MS进行编组并过关
以自机来击破高达Ez8

要点

战斗时最好集中攻击吉姆，成功连射即可将其击破，消耗对方500战力计量表，在击破吉姆后再攻击高达Ez8，只要充分利用输出的机会，无需进阶效果就能轻松达成所有挑战要素。完成此任务后解锁MS高达Ez8。

任务编号 13 任务种类 小队战

挑战要素 在90秒内过关
以仅有自机的编组来过关
仅使用近身格斗攻击来过关

要点

对战目标只有一台神高达，所以仅用自机编队作战不是什么难事，而且神高达是格斗专用机，只用格斗攻击来作战也是非常容易的。完成此任务后解锁MS神高达。

任务编号 14 任务种类 部队战

挑战要素 通过任务
仅以消耗值1000以下的MS进行编组并过关
以自机击破所有加乌

要点

本场战斗会分别在F、E、D据点依次出现3台加乌，分别会以A、C、B据点为目标移动，只要击破一台，下一台就会出现，开战后尽量在每个据点分配一个小队防卫。最后一台加乌的移动距离很短，最好保证我方击破第二台加乌时不要离E据点太远。为了防止进行第三个挑战要素时被AI抢人头，建议自己的小队以单人编队为好。

任务编号 15 任务种类 部队战

挑战要素 在180秒内过关
选择高达作为自机来过关
在自机未受到损伤的情况下过关

要点

战斗要求击破两批力奇・大魔，每批共有3个小队，6台机体，推荐开启增加攻击力的进阶效果，以连射秒杀一个单位，这样能保证轻松达成挑战要素。

任务编号 16 任务种类 部队战

挑战要素 以自机击破敌方小队的10台MS
让魔霸击破敌方小队的10台MS
在压制所有据点的情况下过关

要点

本场战斗会和巨型MA一同出击，开场后让MA直接前往战场左下角，自机则去占领D和C据点，顺便击破10台MS，当满足前两个挑战要素后，再和巨型MA一同占领E据点并击破任务目标即可轻松达成全挑战要素。

任务编号 17 任务种类 小队战

挑战要素 在90秒以内过关
以仅有自机的编组来过关
在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

敌人只有一台G-SELF，没有什么战斗难度。完成此任务后解锁MS高达G-SELF。

任务编号 18 任务种类 小队战

挑战要素 在90秒以内过关
使我军战力计量表保持在50%以上来过关
仅使用近身格斗攻击来过关

要点

开始时敌方只有一台高达，击破后出现镭射大炮增援，不过我方也会出现增援，形成2V2的阵势。要达成第二个挑战要素，我方最多只能被击坠一次，建议开启增加攻击力的进阶效果并对准COST为2000的高达进攻。完成此任务后解锁MS强人。

任务编号 19　任务种类 小队战

挑战要素
- 在90秒以内过关
- 仅以消耗值1000以下的MS进行编组并过关
- 以自机来击破高达NT-1

要点

敌方的机体都很弱，不过高达NT-1能完全抵御部分伤害的装甲，击破装甲后方可对其造成伤害，建议用高达Ez-8的加农炮对其狙击，开启增加攻击力的进阶效果后能迅速将其击杀，消耗敌方1000的战力。完成此任务后解锁MS高达NT-1。

任务编号 20　任务种类 小队战

挑战要素
- 在90秒以内过关
- 以仅有自机的编组来过关
- 在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

敌方只有一台自由高达，即使队伍里只有自机，战斗的难度也不大。完成此任务后解锁MS自由高达。



任务编号 21　任务种类 部队战

挑战要素
- 通过任务
- 在90秒以内过关
- 让自机的耐久值保持在50%以上过关

要点

本战由自机一台挑战重重杂兵，难度较高，建议开启增加攻防的进阶效果降低攻略难度。完成此任务后解锁MS自护号。



任务编号 22　任务种类 部队战

挑战要素
- 选择自护号作为自机来过关
- 让我军的自护号来击破高达
- 在力量等级5以上的情况下过关

要点

开战后让战舰前往B据点，其他队伍负责护航，自机则可以去占领据点顺便击破高达，最后让所有部队在B据点截断敌军的行进路线。只要注意补充战舰的耐久值，那么战斗就没有太大的难度。完成此任务后解锁战舰姆赛。

任务编号 23　任务种类 小队战

挑战要素
- 在90秒以内过关
- 仅以消耗值1000以下的MS进行编组并过关
- 在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

敌机为高达试做1号机Fb和吉姆，高达试做1号机Fb的连射能力较强，如果应付不来的话可以对耐久值极低的吉姆下手。完成此任务后解锁MS高达试做1号机全方位推进型。

任务编号 24　任务种类 小队战

挑战要素
- 在90秒以内过关
- 以仅有自机的编组来过关
- 在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

敌机只有一台COST为3000的高达DX，只要击破两次即可过关，难度不大。完成此任务后解锁MS高达DX。

任务编号 25　任务种类 小队战

挑战要素
- 在90秒以内过关
- 以仅有自机的编组来过关
- 仅使用近身格斗攻击来过关

要点

对手只有一台COST2000的高达巴巴托司（第1型态），而且属于近战特化型机体，用满级的神高达来挑战可以轻松达成所有挑战要素。

Area 2 U.C.0087-0089

任务编号 01　任务种类 部队战

挑战要素
- 在120秒以内过关
- 以自机击破敌方小队的5台MS
- 让自机的耐久值保持在50%以上过关

要点

任务要求必须用高达Mk-Ⅱ出击。在全灭敌军后，胜败条件变更为占领A据点，即使在条件变更前占领A据点，此时据点的归属权也会强行变更为敌方，所以开场后集中精力清理敌人即可。对第三个挑战要素感到困难的玩家，可以开启增加防御的进阶效果或等待FP达到3000后用力量指令“请求修理机体”回复后再通过任务。

任务编号 02　任务种类 部队战

挑战要素
- 通过任务
- 以自机来击破重高达
- 让自机的耐久值保持在50%以上过关

要点

敌人只有一台巨型MS，任务依旧要求必须用高达Mk-Ⅱ出击，高达Mk-Ⅱ的特殊攻击1长按可以连发，能造成连续伤害，建议战斗时多多使用。

任务编号 03　任务种类 部队战

挑战要素
- 通过任务
- 以自机来击破重高达
- 在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

出击阵容依旧被固定，Z高达的射击可连发，要多加利用。占领完所有据点后，重高达会从场地左上方出现，建议最后压制B或C据点，这样可以顺利调动战力集中火力攻击BOSS。

任务编号 04　任务种类 部队战

挑战要素
- 选择Z高达作为自机来过关
- 让我军的Z高达击破拜亚兰
- 以自机击破敌方小队的8台MS

要点

本战即使坚持到作战时间结束也能获得胜利，所以把所有部队集中在防守目标上会比较轻松，自机可以前往占领其他据点，以减少兵线上的压力，还能顺便达成挑战要素。

任务编号 05　任务种类 部队战

挑战要素
- 选择Z高达作为自机来过关
- 选择百式作为自机来过关
- 在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

开战后可以拉一个部队占领B据点，然后从外侧继续压制其他据点，自机则可以带一个部队先压制C、D据点，减轻兵线压力。击破第一波敌方部队后在B和E据点出现敌方增援，切记不要离A据点太远，方便及时回防。

任务编号 06　任务种类 小队战

挑战要素
- 通过任务
- 选择Z高达作为自机来过关
- 在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

2V2的小队战任务，卡碧尼的COST为2500，The・O的COST只有2000，建议先击破卡碧尼再击破The・O，这样的话再次出击的The・O会因为COST OVER造成再出击时耐久值减少的状况，变得更容易击破。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

任务编号 07 任务种类 部队战

挑战要素 在180秒以内过关
以自机击破敌方小队的10台MS
在压制所有据点的情况下过关

要点

由于挑战要素有时间要求，所以建议开始前开启增加攻击力的进阶效果。虽然我方只有一台机体，但敌方的MS都可以直接用连续射击秒杀，ZZ高达在射击后可以接特殊攻击1，要好好利用。开战后建议让战舰沿着战场边缘移动至A据点，自机沿途护卫，战斗时以压制据点为主，因为战舰的伤害不低，清理几个杂兵还是没什么难度的。由于在战舰到达A据点后，巨型敌人重高达Mk-Ⅱ就会在C据点附近出现，所以最好把全据点压制后再让战舰前往A据点。在BOSS出现后我方也会出现增援，与增援一起，配合C据点对BOSS进行速杀吧。

任务编号 08 任务种类 部队战

挑战要素 在180秒以内过关
在压制所有据点的情况下过关
在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

开场后不久后巨型敌人京密煞乱入，要顺利完成挑战要素，最好开启增加攻击力的进阶效果，让其他小队直闯中路，自机则避开巨型敌人迅速压制E和F据点，若能有足够的FP发动力量指令“对据点战术”，效果更佳。

任务编号 09 任务种类 小队战

挑战要素 通过任务
选择全装甲型ZZ高达通过任务
选择百式通过任务

要点

本关是和卡碧尼单挑的任务，挑战要素也没什么难度，只要用要求的机体完成关卡即可。

任务编号 10 任务种类 部队战

挑战要素 通过任务
以自机击破敌方小队的20台MS
在压制所有据点的情况下过关

要点

开始后让另外两个小队分别前往A、B据点牵制敌方队伍，自机则直冲C据点将其占领，然后立即让我方战舰和其他部队前往C据点，自机再去占领A、B据点，最后在敌方战舰和C据点中间达成第二个挑战要素后再让全部部队一波推翻敌舰。

任务编号 11 任务种类 部队战

挑战要素 通过任务
在90秒以内过关
让自机的耐久值保持在50%以上过关

要点

很简单的任务，开场后让另一个小队前往A到B据点中间的位置进行牵制，自机则去占领另一个据点，然后再去没有敌机的D据点，最后再去占领B据点即可轻松过关。百式的特殊攻击1能够轻易对据点造成可观的伤害，要多多利用。完成此任务后解锁MS百式。

任务编号 12 任务种类 小队战

挑战要素 在90秒以内过关
选择自由高达作为自机来过关
以仅有自机的编组来过关

要点

本关要同时面对命运高达和烈焰老虎，COST分别为3000和2000，完成此任务后也会解锁这两台机体。战斗时建议先击破烈焰老虎再击破命运高达，这样的话会给命运高达造成COST OVER，以便达成第一个挑战要素。

任务编号 13 任务种类 部队战

挑战要素 在90秒以内过关
以自机来击破迪谢
让重高达的耐久值保持在50%以上过关

要点

要一次过达成全挑战要素的话，最好的办法就是让重高达留在原地不动，剩余两个队伍去占领C、D据点，然后自机先去占领没什么敌人的E、B据点，最后再回头占领C、D据点，为了保证时间，最好开启增加攻击力的进阶效果。



任务编号 14 任务种类 部队战

挑战要素 在120秒以内过关
以自机来击破Z高达
以自机来击破高达Mk-Ⅱ（艾玛驾驶）

要点

虽然我方有三个小队，但每个小队仅有一台机体，是一场以少胜多的战斗。开场后兵分三路，自机最好以B→E→D的路线占领据点，造成包围的阵势，最后再一举占领中间的C据点。挑战要素建议分次完成，Z高达在击破高达Mk-Ⅱ（艾玛驾驶）后才会出现。赫巴比的特殊攻击2能够变形，变形的状态下的特殊攻击1可连射三发，要多加利用。完成此任务后解锁MS赫巴比。

任务编号 15 任务种类 部队战

挑战要素 在120秒以内过关
以自机来击破Z高达
以自机来击破百式

要点

开场后兵分两路占领据点，尽量优先占领较少敌人的据点，最后再和第二部队的卡碧尼合流迎击聚在一起的敌人，如果要达成第一个挑战要素，那么则无需理会敌人，直接攻击据点即可。建议开启进阶效果降低攻略难度。完成此任务后解锁MS The・O。

任务编号 16 任务种类 部队战

挑战要素 在90秒以内过关
仅以消耗值1000以下的MS进行编组并过关
在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

要面对的敌人为COST2000的高达F91和COST500的积根，若想达成第一个挑战要素，平时就要充分利用输出的机会，以积根为主要目标，把它打出倒地硬直后再对付高达F91。完成此任务后解锁MS高达F91。



任务编号 17 任务种类 部队战

挑战要素 通过任务
在90秒以内过关
在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

高达Mk-Ⅱ（艾玛驾驶）的特殊攻击2能更换装备，换装备后能射出威力极高的光束，要多加利用。开始时为1V1的单挑阵容，击破敌机一次后双方均有COST2000的援护乱入，由于此时敌方的战力只剩5000，因此集中攻击敌方的援护机体造成COST OVER便可轻松过关。完成此任务后解锁MS高达Mk-Ⅱ（艾玛驾驶）。

任务编号 18 任务种类 部队战

挑战要素 在180秒以内过关
以自机击破敌方小队的所有MS
在自机未击破敌方小队任一台MS的情况下过关

要点

非常简单的任务，敌机的耐久值都很低，开启增加攻击力的进阶效果可轻松击破。若要达成第三个挑战要素，则可以在安排其他小队的行军路线后直冲敌方阵营抢占据点，让据点来击破那些脆皮敌机，在打完第一批敌人后，第二批敌人会在E据点处出现，所以建议尽量优先占领E据点，以便拖住第二批敌人的行军进度。

任务编号 19　任务种类 小队战

挑战要素
在90秒以内过关
选择命运高达作为自机来过关
以仅有自机的编组来过关

要点

非常简单的单挑任务，无限正义高达的COST为2500，击破两次后就会COST OVER，以低耐久值的状态出击，可以轻松击破。完成此任务后解锁MS无限正义高达。



任务编号 20　任务种类 部队战

挑战要素
在180秒以内过关
以自机击破敌方小队的20台MS
让自军战舰的耐久值保持在80%以上过关

要点

若要达成挑战要素，最好一开始就让战舰前往目标位置并开启增加攻击力的进阶效果，让第二小队占领主要路线旁的两个据点，自己则负责战舰的护卫工作。为了达成第二个挑战要素，最好对准敌军的渣古Ⅱ打，攻击力增幅后的ZZ高达的射击+特殊攻击1可以直接把它带走。在战舰到达目的地前切记用一次力量指令，以保证战舰的耐久值。

任务编号 21　任务种类 部队战

挑战要素
通过任务
选择全装甲型ZZ高达作为自机来过关
仅以消耗值1000以下的MS进行编组并过关

要点

任务要求击破两批量产型卡碧尼，开启增加攻击力的进阶效果能够轻易将它们秒杀。

任务编号 22　任务种类 部队战

挑战要素
通过任务
让京密煞来击破敌方小队的5台MS
在压制所有据点的情况下过关

要点

难度较高的任务，第二小队的量产型卡碧尼实力非常弱，只能起到短时间的牵制作用，击破敌方的第三小队后，对方会出现全装甲型ZZ高达增援，让战况更为棘手。最好的打法就是先无视敌方小队，直接冲到敌阵后面占领C、D、E据点，再回头清理敌方小队，然后再占领剩余的据点。这样做能有效积累足够的FP发动力量指令，保证全队的存活率和战斗力。



任务编号 23　任务种类 部队战

挑战要素
在180秒内过关
选择命运高达作为自机来过关
选择烈焰老虎作为自机来过关

要点

开战后把战舰和第二部队移到战场中间，自机前去占领所有据点会比较妥当，之后把敌军MS消灭后一举攻上战舰即可完成任务。当然火力强大的机体也可以开启进阶效果后直冲敌方战舰，总体来说比较简单。完成此任务后解锁战舰大天使号。

任务编号 24　任务种类 小队战

挑战要素
选择卡碧尼作为自机来过关
在自机一次都没被击破的情况下过关
仅使用近身格斗攻击来过关

要点

非常简单的单挑任务，只要面对一台全装甲型ZZ高达，如果要一次性完成全部挑战要素的话，要多加利用卡碧尼的特殊攻击2，因为这个大范围的干扰技能也算作格斗攻击，同时最好开启增加攻防的进阶效果，攻击时要注意敌机的射击攻击动作有刚体判定，看到其使用射击攻击时切勿盲目进攻。

任务编号 25　任务种类 部队战

挑战要素
在90秒内过关
以仅有自机的编组来过关
在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

简单的单挑任务，敌机只有COST为3000的飞翼零式高达，击破两次即可完成任务。完成此任务后解锁MS飞翼零式高达。

Area 3 U.C.0093-0096

任务编号 01　任务种类 部队战

挑战要素
通过任务
以自机来击破沙煞比
让自军战舰的耐久值保持在80%以上过关

要点

由于出击队伍固定，所以我方只能使用COST仅1000的灵格斯出击。击破一开始的作战目标后，胜败条件变更为击破沙煞比或坚持到作战时间结束。若要达成挑战要素，最好开启增加攻击力的进阶效果直冲目标，让其他部队防守战舰。顺带一提，沙煞比会以B→E→A的路线行进，先压制E据点并在此处迎击沙煞比会比较轻松。

任务编号 02　任务种类 部队战

挑战要素
通过任务
在180秒以内过关
让自军战舰的耐久值保持在50%以上过关

要点

战斗开始后直接让战舰前往目标地点，让一个或两个部队为战舰护航，自己先去压制起始位置附近的C据点，再迅速压制B据点，此时其他据点已经压制得差不多了，回到战舰附近为其护航即可轻松达成任务和挑战要素。

任务编号 03　任务种类 部队战

挑战要素
让我军的ν高达击破沙煞比
在压制所有据点的情况下过关
力量等级达到5以上的状态下通过任务

要点

先让战舰和己方所有部队前往B据点左侧，自己从场地右侧绕过敌方部队压制B据点，然后再顺势压制C据点。开场不久后沙煞比就会在E据点附近出现，不用急着去正面交锋，只要守在战舰旁边，它自然会过来。

任务编号 04　任务种类 部队战

挑战要素
在180秒以内过关
以自机来击破刹帝利
以自机击破敌方小队的10台MS

要点

本战要求守卫据点，所以最好随时安排队伍留守据点，自机前往附近压制据点。清理完第一波杂兵后，刹帝利和敌方战舰在B据点处出现，要达成第一个挑战要素的话，最好开启增加攻击力的进阶效果迅速压制B据点。在战舰出现后，躲在场地角落的坑内（可以无视据点的攻击）用独角兽高达的射击蓄力能快速削减战舰耐久值。



任务编号 05 任务种类 部队战

挑战要素
- 选择独角兽高达作为自机来过关
- 以自机来击破新安州
- 在压制所有据点的情况下过关

要点

开战后让其他两个部队分别前往压制E和F据点，自机直接前往D据点击破新安州并压制D据点，并让其他部队在此处合流。新安州被击破后出现增援，敌方部队的行进路线均为G→D→A，与队友沿着这条战线直推即可。

任务编号 06 任务种类 部队战

挑战要素
- 选择独角兽高达作为自机来过关
- 在压制所有据点的情况下过关
- 力量等级达到5以上的状态下通过任务

要点

开战后最好兵分三路压制据点，作战时间结束后胜败条件改为击破在A据点附近出现的新安州，建议不要离防卫目标太远。若要达成挑战要素，建议最后一个压制的据点为D或E，并让其他部队留守A据点。

任务编号 07 任务种类 部队战

挑战要素
- 通过任务
- 选择独角兽高达作为自机来过关
- 在压制所有据点的情况下过关

要点

一开始兵分三路，自机直接绕过BOSS压制C据点，然后再回头阻止BOSS前行。战斗时要注意及时对BOSS的招式进行防御，独角兽高达的射击蓄力后再补一枪既能把BOSS打出硬直，又能快速削减BOSS的耐久值，非常实用。

任务编号 08 任务种类 小队战

挑战要素
- 通过任务
- 以自机来击破新自护号
- 在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

直接小队战巨型MA的任务。因为我方两台机体的COST都为3000，所以总计被击坠2次就算任务失败。本作无法对AI下达指令，所以要安全地通过任务，就要不断地对BOSS输出。战斗时建议一直用全装甲型独角兽高达的第一形态（不要用特殊攻击2），不断地用射击、格斗（手・雷）和特殊攻击1（同时射击）循环输出。BOSS的耐久值降到一定时，会暂时解除战场内全员的远程武装弹药，此时可以用格斗蓄力（飞弹发射舱）进行输出，大约过5秒左右弹药就会回复了。

任务编号 09 任务种类 小队战

挑战要素
- 在90秒以内过关
- 以仅有自机的编组来过关
- 在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

简单的单挑任务，目标机体只需要击败三次即可过关。完成此任务后解锁MS高达AGE-1。



任务编号 10 任务种类 部队战

挑战要素
- 选择沙煞比作为自机来过关
- 让自军战舰的耐久值保持在50%以上过关
- 在压制所有据点的情况下过关

要点

开始后让两个部队分别前往C和E据点牵制，自机先去占领D据点后再去帮助其他部队，最后所有部队一举集火B据点并击坠敌舰。由于敌军第一部队和第三部队的行军路线都要经过E据点，所以最好在拿下C据点后再占领E据点。

任务编号 11 任务种类 部队战

挑战要素
- 选择沙煞比作为自机来过关
- 让我军的沙煞比来击破ν高达
- 用力量攻击来击破敌方战舰

要点

挑战要素中的ν高达位于C据点，所以要达成挑战要素的话，开场后最好让其他部队分别前往D、E据点，自机选择沙煞比，从战场左侧绕进C据点，将其占领后再去击坠ν高达，然后所有部队集火B据点即可完成任务。完成此任务后解锁战舰留露拉。

任务编号 12 任务种类 小队战

挑战要素
- 在90秒以内过关
- 在自机一次都没被击破的情况下过关
- 仅使用近身格斗攻击来过关

要点

看似简单的单挑任务，但敌机的攻击力非常高，最好开启近接效果战斗。要达成第三个挑战要素的话推荐用沙煞比的BD格斗追着敌机打，不要与其拉开距离战斗。

任务编号 13 任务种类 小队战

挑战要素
- 在90秒以内过关
- 以仅有自机的编组来过关
- 在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

敌人只有一台，因为是近战特化机，可以用神高达将它迅速带走。完成此任务后解锁MS能天使高达。

任务编号 14 任务种类 部队战

挑战要素
- 仅以消耗值1000以下的MS进行编组并过关
- 让太空梭的耐久值保持在50%以上过关
- 在压制所有据点的情况下过关

要点

由于敌人的能力都不怎么强，所以开战后把其他队伍留在原地，自机可以放心地去占领据点，把据点占领完毕即可完成任务。

任务编号 15 任务种类 部队战

挑战要素
- 在90秒以内过关
- 仅以消耗值1000以下的MS进行编组并过关
- 在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

也是非常简单的单挑任务，敌人只需要击破两次即可过关。完成此任务后解锁MS倒A高达。

任务编号 16 任务种类 部队战

挑战要素
- 在90秒以内过关
- 在自机一次都没被击破的情况下过关
- 仅使用近身格斗攻击来过关

要点

和任务12一样，但操作机体改成了ν高达，格斗蓄力的浮游炮护盾可以挡下远程攻击，为近身格斗创造了不错的条件，要加以利用。完成此任务后解锁MS沙煞比。

任务编号 17 任务种类 部队战

挑战要素
- 以自机来击破独角兽高达
- 让葛兰雪的耐久值保持在50%以上过关
- 在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

建议开启增加攻击力的进阶效果，这样可以轻松秒杀开场的敌机，击坠一定数量的敌机后独角兽高达才会出现。完成此任务后解锁MS刹帝利和战舰葛兰雪。

任务编号 18 任务种类 部队战

挑战要素
- 选择独角兽高达作为自机来过关
- 以自机来击破刹帝利
- 让德尔塔普拉斯的耐久值保持在50%以上过关

要点

开始时先让护卫目标在原地待机，自机前往C据点清理杂兵，到达C据点后立马让护卫目标合流，之后一路护卫它到目标地点，不想陷入苦战的话最好开启攻击力增加的进阶效果，连续攻击可以秒掉耐久值较低的杂兵。



任务编号 19　任务种类 部队战

挑战要素
在120秒以内过关
选择消耗值1000以下的MS作为自机来过关
用力量攻击来击破敌方战舰

要点

难度较低的一关，一开始把全部队伍移动到B据点并占领该地，然后既可以一波直击敌舰，也可以在原地积累足够的FP后再推进，在敌舰耐久值下降到一半后一发力量攻击结束战斗。

任务编号 20　任务种类 部队战

挑战要素
选择新安州作为自机来过关
以自机来击破独角兽高达
让自军战舰的耐久值保持在50%以上过关

要点

虽然全部据点呈一条直线，但敌军队伍有可能从场地边缘绕道夹击，所以战斗时要时刻注意绕道的部队，一旦发现要立即清理。敌军的攻击力和防御力非常高，推荐开启进阶效果来战斗。

任务编号 21　任务种类 小队战

挑战要素
在90秒以内过关
以仅有自机的编组来过关
在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

非常简单的单挑任务，击破敌机两次即可完成。完成此任务后解锁MS V2高达。

任务编号 22　任务种类 部队战

挑战要素
选择消耗值2000以下的MS作为自机来过关
让尚布罗的耐久值保持在50%以上过关
在压制所有据点的情况下过关

要点

本关会和巨型MA尚布罗一同出击。为了达成挑战要素，建议让尚布罗和其他队伍先退至A据点，自机前去占领其他据点，等占领全据点后再让尚布罗前往B据点为好。



Area 4 UNKNOWN

任务编号 01　任务种类 部队战

挑战要素
在180秒以内过关
选择消耗值2000以下的MS作为自机并过关
在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

敌人首先只有一台自由高达，击破后自由高达会和飞翼零式高达一同登场，再次击破后两台一起上并追加能天使高达，想完成挑战要素的话，最好开启增加攻击力的进阶效果作战。

任务编号 02　任务种类 部队战

挑战要素
选择强人或龟霸作为自机并过关
以自机击破敌方小队的10台MS
用力量攻击来击破敌方战舰

要点

战斗开始后建议用两支部队分别拖住C据点和D据点的部队，自机先行压制B据点，然后再去支援其他部队。两侧的据点压制完毕后，让全部队在B据点集合，直推E据点。挑战要素要求的龟霸和强人需要分别完成Area 1的11号任务和18号任务解锁。



任务编号 03　任务种类 部队战

挑战要素
通过任务
选择消耗值1000以下的MS作为自机并过关
在压制全据点的状态下通过任务

要点

开始后先让两支部队沿着战场两侧压制C据点和D据点，自机负责清理中路的敌机并压制B据点，然后全队在B据点集合，直击E据点并击败那里的巨型MS，完全压制据点后再让战舰移动就非常安全了。



任务编号 04　任务种类 部队战

挑战要素
通过任务
以自机击破敌方小队的6台MS
在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

D据点处有一台巨型MS京密煞，击破后在C据点附近出现巨型MA尚布罗。建议开场后让战舰移动到场地右上角，并派一个部队压制B据点，再让全部队在据点A处集合，打防守反击战。因为BOSS机耐久值高，建议开启增加攻击力的进阶效果。

任务编号 05　任务种类 部队战

挑战要素
选择消耗值2000以下的MS作为自机并过关
以自机来击破所有魔霸
在压制所有据点的情况下过关

要点

本场战斗中，战舰无法移动，所以最好时刻保留一支队伍守卫，消灭第一台BOSS机后，C据点和D据点附近还会乱入两台同样的BOSS机。要完成挑战要素的话，开场后建议不要管BOSS机，直接压制B据点，途中顺便解决敌方的1号部队，其他部队分别前往压制C和D据点，压制完成后立即回到A据点消灭BOSS机，之后让留守C据点的部队与BOSS机交战，自机前往D据点消灭另一台BOSS机后再返回C处清理最后一台。

任务编号 06　任务种类 小队战

挑战要素
在90秒以内过关
以仅有自机的编组来过关
在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

本场战斗要同时面对两波队伍，第一波队伍是独角兽高达和报丧女妖，第二波队伍是全装甲型独角兽高达和报丧女妖·命运女神。若要完成挑战要素，建议把所有的进阶效果全开，选择连结技能中有多个增加伤害的机体。如果要同时完成三项挑战要素，压力会比较大，这里建议分两次完成，第一次用远程机体可以比较轻松地完成后两项，最后用满级的神高达配合队友（拉仇恨用）实现速杀。

任务编号 07　任务种类 部队战

挑战要素
- 通过任务
- 以自机击破敌方小队的20台MS
- 让自军战舰的耐久值保持在50%以上过关

要点

要完成挑战要素，最好开启增加攻击力的进阶效果并让自机独个编队，再把其他队伍留在战舰处守卫，这样就不用担心被抢人头了。本关的增援非常多，最后还会出现巨型MS，如果无力单挑，可以将其引到战舰附近，让队友帮忙。



任务编号 08　任务种类 小队战

挑战要素
- 在90秒以内过关
- 选择新安州作为自机来过关
- 选择高达DX作为自机来过关

要点

本战要同时面对3个COST均为2000敌人，所以不用顾及击坠的先后顺序。要完成挑战要素的话最好开启增加攻击力的进阶效果。

任务编号 09　任务种类 部队战

挑战要素
- 通过任务
- 选择自由高达作为自机来过关
- 以自机击破敌方小队的10台MS

要点

任务开始后让除自己以外的队伍原地待机，自机前往压制B据点和D据点封锁敌军的行进路线，之后就可以在A和E据点之间的位置等待敌机送上门被宰了。击破10台机体后即可让部队往D据点推进，一举攻下敌方战舰。

任务编号 10　任务种类 部队战

挑战要素
- 选择消耗值1000以下的MS作为自机并过关
- 在压制所有据点的情况下过关
- 在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

压制A据点后，胜败条件变更为击破在C据点附近出现的巨型MS。若要达成挑战要素，建议开始时的压制路线为C→B→A，D据点让其他部队前往压制。最后把战舰放到D据点并让一个部队留守较好，在巨型MS击破其他据点后要及时前往收复。

任务编号 11　任务种类 部队战

挑战要素
- 在180秒以内过关
- 以自机击破敌方小队的10台MS
- 在力量等级6以上的情况下过关

要点

战斗开始后派遣两支部队分别前往D和E据点进行压制，自机可直接跨过场地压制F、B和C据点。要达成挑战要素的话务必要在压制方面放点水，建议留下B或C据点让敌方出兵，我方队伍则一直在B和E据点待机，自机可前往B和C据点之间清扫敌部队，达成挑战要素后直接压制据点即可。

任务编号 12　任务种类 部队战

挑战要素
- 选择全装甲型ZZ高达通过任务
- 选择消耗值2000以下的MS作为自机并过关
- 以自机击破敌方小队的10台MS

要点

B和D据点均有巨型MS守卫，而且这些巨型MS即使被击破了也会在据点重生。开始时建议让一个部队前往D据点牵制巨型MS，自机和另一部队分别前往C和E据点压制，之后不久B据点的巨型敌人就会移动，趁此机会压制B据点，最后绕过巨型敌人偷掉剩余的据点。若想轻松通过任务，建议开启增加攻防的进阶效果，在压制3个据点后集中火力击破巨型MS，然后尽快打剩B据点，让部队在D据点留守，自己在B据点和D据点之间清兵。

任务编号 13　任务种类 小队战

挑战要素
- 在120秒以内过关
- 选择消耗值2000以下的MS作为自机并过关
- 以自机来击破敌方所有MS

要点

本战一共会出现三波敌人，要全部击破才算胜利，若要达成第一个挑战要素，务必要开启增加攻击力和防御力的进阶效果以节省时间。

任务编号 14　任务种类 小队战

挑战要素
- 在120秒以内过关
- 选择消耗值2000以下的MS作为自机并过关
- 以自机来击破敌方所有MS

要点

本战依旧是出现三波敌人，与上个任务的要点一致，不再赘述。



任务编号 15　任务种类 小队战

挑战要素
- 通过任务
- 选择消耗值2000以下的MS作为自机并过关
- 在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

因为本场战斗要求击破多个巨型敌人，所以最好开启增加攻击力的进阶效果作战。战斗战舰不能移动，四个巨型敌人会随着时间的推进，以队伍编号的顺序逐个往场地中间移动。建议开始时自己和一个部队前往场地右上方与敌军第一部队交战，另一个队伍前往左下角牵制敌军的第二部队。战斗中要经常打开指令模式，查看敌军部队是否开始行进。如果在击破第一个敌人时，我方的第二部队依旧健在，可以尝试先击破战场右下方敌人的第三部队后再前往支援。

任务编号 16　任务种类 小队战

挑战要素
- 通过任务
- 仅以消耗值2000以下的MS来编组并过关
- 在力量等级6以上的情况下过关

要点

游戏本篇剧情的最后一关，UC年代的历代BOSS会逐个以增援的形式登场，并对我方战舰发动攻击，最后一波增援为巨型敌人新自护号带上之前出现的历代BOSS机各一台。虽然敌人阵容看似犀利，但其实本场战斗毫无战略可言——无需让部队或战舰移动，在原地防守反击即可。GP足够的话建议把进阶效果全开，能让战斗轻松不少。因为敌人数量很多，所以不必担心力量等级的问题。

任务编号 17　任务种类 部队战

挑战要素
- 选择自由高达作为自机来过关
- 以自机来击破烈焰老虎
- 用力量攻击来击破敌方战舰

要点

敌军的攻击力和防御力都非常高，不用进阶效果的话很容易陷入苦战。开场后让其他队伍分别占领C、D据点，自机则前往E据点击坠烈焰老虎，再去C、D据点进行压制，之后让所有队伍前往E据点截断敌军的行进路线，待FP足够时再一举对战舰发动攻击，最后用力量攻击收尾，但不要用过多的力量指令，否则在作战时间结束前凑不到足够的FP就前功尽弃了。

任务编号 18　任务种类 部队战

挑战要素
- 在120秒以内过关
- 选择神高达作为自机来过关
- 以仅有自机的编组来过关

要点

若想一次性完成所有挑战要素，最好开启增加攻防的进阶效果并且把神高达练到满级。任务中一共要击破6部机体，虽然神高达的格斗攻击力不俗，但还是要注意回避敌方的远程攻击。



任务编号 19　任务种类 部队战

挑战要素
在180秒以内过关
仅以消耗值2000以下的MS来编组并过关
用力量攻击来击破敌方战舰

要点

难度非常高的一关，敌军的部队攻防都很高，挑战任务最好分三次完成。前两个建议一开始就直冲敌舰过关；最后一个最好选择高COST的机体作为战友，开始时越过自由高达先占领B据点，然后迅速占领A、C据点，最后把所有部队调到B据点把守，凑齐FP后一举进攻，再用力量攻击过关。注意不要过分使用FP，否则任务时间会不够，建议用全装甲型独角兽高达作为自机，对于攻略据点很有帮助。

任务编号 20　任务种类 部队战

挑战要素
通过任务
仅以消耗值2000以下的MS来编组并过关
以自机击破敌方小队的10台MS

要点

作为任务目标的魔霸开始时出现在E据点，开场后让全部队伍移动到C据点比较妥当，趁队友牵制住敌机的时候可以前往占领C、B、D据点好积攒FP，然后可以让全员聚集在C据点迎击魔霸，自机去D据点拦截敌方机体，不过要时刻注意战舰的耐久值。



任务编号 21　任务种类 小队战

挑战要素
在120秒以内过关
选择高达作为自机来过关
在自机一次都没被击破的情况下过关

要点

玩家要同时面对一台巨型MA新自护号和两台MS，即使击破MS，它们也会再度出击，所以无需理会，为了顺利达成挑战项目，增加攻防的进阶效果是必不可少的。

任务编号 22　任务种类 部队战

挑战要素
通过任务
仅以消耗值2000以下的MS来编组并过关
在力量等级6以上的情况下过关

要点

与任务16类似，不过历代BOSS的机体变成了历代主角机，火力都非常猛，最好使用进阶效果来战斗，参战机体也最好选择强力机体，战斗时要时刻注意战舰的耐久值。

机体推荐

COST 3000

全装甲型独角兽高达



具有远程、中距离、近战三种形态的机体，通过特殊攻击2依次切换，不过形态更换后在被击坠前就无法再变回来，要谨慎使用。远程形态时仅用射击、格斗（导弹）和特殊攻击1（全弹发射）几乎就能完美循环攻击套路，面对大型敌人时非常好用；中距离形态可近战攻击，不过特殊攻击1（火箭炮）可以配合方向键，在发射炮弹时横向回避，被抓落地时可以用这招回避并反击。远程武器变成了光束格林机枪，长按□键可连发，全部命中可直接把普通单位打倒；切换成近战形态的瞬间能在自身周围产生力场，让附近的敌人发生硬直，此时可以直接冲上去追加攻击，在适当的时候切换甚至可以反败为胜。近战形态的攻击基本以近战格斗为主，但也可以让盾牌作为浮游炮辅助攻击，实力不俗。

独角兽高达



万能机型。射击武器在使用完后再按一次□键可直接上膛，不会陷入缺少弹药的情况，射击蓄力的光束格林机枪可谓是对巨型敌人的利器，全部命中后只需补一枪就能让它们产生硬直，反复使用能直接把它们屈死。

COST 2500

神高达



连结技能全部为增加格斗伤害的格斗机，是达成奖杯“钢弹武斗”的好伙伴，满级后配合增加攻击力的进阶效果，可用一套格斗技给 COST 为 3000 的机体半血以上的伤害，更别说还有在自身耐久低下时让自己攻击力大幅上升的明镜止水状态（全身变金色）。极力推荐在小队战任务中使用。

全装甲型 ZZ 高达



高火力的远程机体，射击伤害高而且弹药充足，射击后可以接特殊攻击1（二连装光束加农），能直接让普通单位硬直倒地。值得一提的是在使用特殊攻击2（头部大型高能 MEGA 粒子炮）的时候有短时间的刚体效果，运用得当的话可以用少量耐久值换取大量的伤害。使用格斗蓄力（高能 MEGA 加农炮）后会转化成强化型 ZZ 高达。

COST 2000

刹帝利



火力高的远程机体。虽然移动速度较慢，但武器的弹药数非常多，即使背对着敌人也能直接开炮，不会有转身射击的硬直。

德尔塔普拉斯



灵活度非常高的万能机，射击可二连发，还能手动上弹，不会出现缺弹的情况。特殊攻击 2 为变形，可接在射击和格斗之后，能做出一击脱离或追击的动作，追击时输入不同的指令可派生不同的招式。变形中再次按下特殊攻击 2 的指令还能对着目标突进并连射，实用度很高。

COST 1000

高达 Mk-Ⅱ



实力平均的万能机。射击武器在弹药用尽后再次按□键可直接上膛非常方便，特殊攻击 1（超级火箭筒）的再上弹速度快而且长按可以连发，射出一定距离后变为散弹，对据点或巨型敌人非常有效。

高达 Ez8



远程武器多样化的远程机。可切换光束步枪和加农炮两种武器，一般推荐用射程极远、伤害不俗且能够自行上膛的加农炮。持有加农炮时的特殊攻击 1 为狙击模式，可连发炮弹且红锁的射程增加，缺点就是要停留在原地，攻击据点或战舰时能派上用场。



奖杯攻略

游戏的奖杯难度不算高，大多数奖杯在剧情流程中就能获得，但要拿到白金奖杯的话，需要花费的时间就要很多。顺带一提，中文版和日文版的奖杯是共通的。

奖杯总数	44	铜杯	30	银杯	10	金杯	3	白金	1

白金路线

白金难度	4/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

1. 开始时直接以最速通关为目标，尽量不要使用 GP，这样就能省下不少 GP 去开启一些关卡。流程中记得练级，等级 MAX 的机体就别让它再出击了。

2. 打完主线后，先把需要消耗 GP 才能开启的关卡全部解锁并完成，这些任务的挑战要素都非常简单，可以顺便完成。

3. 准备工作已经完成，可以从第一个任务开始打起，逐个完成挑战要素，这个时候就不要吝啬 GP 了，增加攻防的进阶效果可以尽情使用，其余的两个没有什么用就不要开了。

4. 最后再看着几个没有获得的奖杯去刷，不久后就能获得白金，最后一个奖杯一般都是"彩虹的另一端"。



FA计画完成（白金）
取得条件：获得其他奖杯

已连结:0079（铜杯）
取得条件：完成第一章的剧情任务

苏醒吧！钢弹！（铜杯）
取得条件：完成全部第一章的任务

已连结:0087-0089（铜杯）
取得条件：完成第二章的剧情任务

我是最会操纵钢弹的人啊！（铜杯）
取得条件：完成全部第二章的任务

已连结:0093-0096（银杯）
取得条件：完成第三章的剧情任务

我就是钢弹！（铜杯）
取得条件：完成全部第三章的任务

已连结:ex-dream（银杯）
取得条件：完成第四章的剧情任务

钢弹中的钢弹（铜杯）
取得条件：完成全部第四章的任务

巴姆之虎的梦（铜杯）
取得条件：获得20台MS

难怪老爸会热衷于此 银杯
取得条件： 获得所有MS

回收商生意 铜杯
取得条件： 获得4艘战舰

雷比尔将军 银杯
取得条件： 获得所有战舰

哈罗收藏家 银杯
取得条件： 收集100个哈罗徽章

我爱哈罗！ 金杯
取得条件： 收集所有哈罗徽章

目标根除战争之人 铜杯
取得条件： 完成50个任务

任务完成 银杯
取得条件： 完成所有任务

这玩意会动耶！ 铜杯
取得条件： 用所有MS完成一次任务

舰长的才干 铜杯
取得条件： 使用所有战舰完成一次任务

王牌驾驶员 铜杯
取得条件： 第一次得到ACE评价

顶尖王牌 银杯
取得条件： 累计得到50次ACE评价

授予勋章 铜杯
取得条件： 第一次得到MVP评价

吉翁十字勋章 金杯
取得条件： 累计得到50次MVP评价

可能性的野兽 铜杯
取得条件： 某个机体的等级达到最高

彩虹的另一端 金杯
取得条件： 全机体的等级达到最高

最前线 铜杯
取得条件： 第一次压制据点

夏亚再世 银杯
取得条件： 压制据点100次

喀迈拉队 铜杯
取得条件： 击坠100台敌方的MS、MA和战舰

白色恶魔 银杯
取得条件： 击坠500台敌方的MS、MA和战舰

透过身体发出的力量 铜杯
取得条件： 使用过全部力量指令

调整者 银杯
取得条件： 无伤完成10次任务
奖杯说明： 推荐刷第一章的13号任务，用满级的神高达配合攻击力提升的进阶效果，用特殊攻击2能轻松虐杀敌方角色。

最后一击 铜杯
取得条件： 在任务中的最后一击累计30次
奖杯说明： 反复刷单挑任务即可轻松完成。

钢弹武斗 铜杯
取得条件： 仅让格斗武器命中的情况下通过10次任务
奖杯说明： 同奖杯“调整者”。

星星王子 铜杯
取得条件： 在空中停留时间累计超过300秒

战术预报员 铜杯
取得条件： 编成队伍时让COST等于部队COST

冷静下来射击 铜杯
取得条件： 用没有弹药的武器射击50次

先驱者的觉醒 铜杯
取得条件： 开始EXTREME FORCE模式

监视者 铜杯
取得条件： 查看5个DATA BASE的机体资料

极限任务 1 铜杯
取得条件： 通过任务“贾布罗攻略战”

极限任务 2 铜杯
取得条件： 通过任务“自护最终防卫线”

极限任务 3 铜杯
取得条件： 通过任务“众星的闪光”

极限任务 4 铜杯
取得条件： 通过任务“连同那可恨的记忆一起”

极限任务 5 铜杯
取得条件： 通过任务“高达武斗，READY GO！”

极限任务 6 铜杯
取得条件： 通过任务“管理程式（DC）”



文 筒子君　美编 咕噜



来到次世代平台，此次的系列最新作焕发出了全新的面貌。系统方面在集合了系列众多经典要素的同时，也有着不小的改动，可以说在保持大框架不变的前提下，让游戏展现出了别样的乐趣。例如小队系统的进化，切换队长的功能使得战斗选择更加丰富。角色觉醒也有了全新的变化。数量众多的登场角色更是会令原作粉丝大呼过瘾。剧情方面，紧接系列第三部，一口气将忍界大战之后漫画原作的所有内容囊括其中，对于火影迷来说绝对不容错过。

PS4		
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4	BNEI	动作
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4		中文版
2016年2月2日	本地1~2人、在线1~8人	对应年龄：12岁以上
售价为479港币		无对应周边

操作列表

PS4	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	切换队长
□键	投掷道具
△键	长按为积攒查克拉
× 键	跳跃 / 连按两次为二段跳跃
○键	攻击
R1/L1 键	呼叫队友支援
R2 键	防御
L2 键	替身术
方向键	使用道具

系统介绍

在介绍游戏的实际操作之前，首先必须要对游戏中两项非常重要的内容作出详解，因为这两项内容关系到游戏中的大部分操作，所以放在开头处优先说明。

查克拉

查克拉是本作中释放技能以及使用强力行动的重要能量值，在游戏中只要长按△键即可积蓄查克拉，积蓄查克拉时当前角色无法进行移动或攻击，不过可以呼叫队友进行支援。在游戏中大部分需要使用查克拉的行动，都需要提前按下△键来进行查克拉的提取，在各项操作中的详细用法在下文中会有说明。

另外查克拉除了可以通过按键来积攒外，不断地攻击敌人也会使其掉落查克拉，此时长按△键进行积蓄查克拉，即可将掉落在地的查克拉回收。另外，直接走近敌人掉落的查克拉时，系统也会帮助玩家进行自动拾取。



风暴量表

风暴量表因为可以激活更多的伙伴动作，所以也可以简单地看作是伙伴量表，玩家在战斗中受伤、进攻以及使用队友支援行动等操作都会使风暴量表增长。风暴量表超过 50% 之后，队友会自动发动支援动作。当风暴量表蓄满后，小队即可使用联手奥义以及联手觉醒，另外风暴量表蓄满时，查克拉也会完全回复。需要注意的是，当风暴量表蓄满后，经过一段时间就会自动清空，所以要注意使用的时机。

小队战斗

进行小队战斗时，玩家需要先选择一名角色作为队长出战，之后根据个人需要选择另外一至两名角色组成小队进行游戏。组队时一些特殊的角色组合可以使小队成员的忍术和奥义出现变化。同时，小队成员还可以提供援护攻击等支援动作，深入了解小队系统会对战斗产生巨大的帮助。

支援量表

支援量表就是伙伴头像上的计量槽，战斗中除了切换队长会消耗支援量表外，按下 R1/L1 键还可以呼叫队友发动支援忍术，这个动作会消耗对应队友的所有支援量表。消耗后的支援量表会随时间回复，需要注意的是，当队友以支援行动的姿态出现在战场中时，支援量表无法进行回复。

队长切换

这是本作中最新加入的变化，也正是这个系统的出现使得游戏的节奏变得更加紧凑，打法更加多变。游戏中玩家向左右方向推动右摇杆即可进行队长的切换，此时之前选择的队友就会变为可操作的队长。每次使用切换队长时都会消耗一半的支援量表，不过如果在呼叫支援忍术时按下队长切换，则会直接进行队长切换且不产生支援量表的消耗，另外在回合延续的阶段使用队长切换功能同样不消耗支援量表。

在游戏中，如果在使用连击的途中进行队长切换，变更队长后，还可以继续保持连击。实战中切换队长不仅可以用于进行连击，适时地切换队长也能达到迷惑对手的作用，有时甚至可以通过切换队长来躲避对手的进攻。

支援动作

如上文所说，当风暴量表到达 50% 之后就会自动触发队友的支援动作效果。游戏中每个角色都有特定的一种支援动作，在选择角色时能够看到角色的支援动作类型，本作中的支援动作类型共有以下几种：

类型	效果
打回原地	击飞敌人时对敌人追加一次攻击。对手发动此技能时可以按下 R1、L1 键让一名队友挡开这次攻击，需消耗一半支援槽
奥义替身	被敌方奥义命中时代为承受攻击，发动后一段时间该援护角色将不能使用
支援射击	使用查克拉手里剑时出现，投掷一次查克拉手里剑
集气防御	集气时站在角色面前进行防御
阻止冲刺	敌方冲刺时站在角色面前防御
溃防防御	溃防时站在角色面前防御
集气协助	提高回复查克拉的效果

移动

忍者移动

按住 R2 键后推动左摇杆就可以控制角色进行忍者移动，移动过程中需要保持 R2 键为按下的状态。忍者移动通常用来闪避敌人的远程攻击或是冲刺攻击，另外推动左摇杆后快速连按两次 × 键也可以发动忍者移动。

查克拉冲刺

输入△→ × 键发动，角色会快速冲向敌人，且具有弹开飞行道具的能力，可以用在被替身术闪开攻击后迅速接近敌人。另外按下△键后再长按 × 键还可以对冲刺进行蓄力，蓄力后提高冲刺速度，增长冲刺距离。

在使用查克拉冲刺时，向对手的反方向推左摇杆后使用查克拉冲刺还可以快速拉开与对手之间的距离。

查克拉取消

连击中发动查克拉冲刺可以取消连击动作，如果在对手替身术发动瞬间使用则能够追上对手继续攻击，这一技巧是延长连击数、增加输出的有效手段。

忍者冲刺

连按两下 × 键发动，角色会向敌人发动冲刺，其距离相比查克拉冲刺来说更短，速度也更慢，但不产生查克拉消耗。

攻击

基础攻击

本作中的基础连击依旧和系列之前的操作一样，玩家只需要通过简单的左摇杆搭配○键就可以打出连击。游戏中几乎每名角色都有四种普通连击和一种特殊攻击，其中分别为对应向上方向的攻击，附带挑空效果；对应向下方向的攻击，通常具有高连击数效果；不附加方向的连击，部分角色产生吹飞效果；跳起后的连击，跳起后的首次攻击如果没有击中目标的话，则不会继续发动后续的攻击。

根据每名角色的不同攻击派生，附加方向的连击按键次数也有所不同，有些角色按下三次○键就需要配合按下方向键，有些则为四次。这看似不起眼的一次按键次数的差别，在战斗中会导致角色之间的手感有很大不同。所以在对战时，建议按照自己需要的连击招式提前按下方向键，这样就可以保证不会因为错过推动摇杆的时机而错误地施放连击。游戏中基础连击同样有着可观的伤害，所以千万不要轻视其作用。

投技

按下 R2+ ○键可发动投技，投技可以破除对手防御，也可在普通攻击的连击中发动，但每个角色投技的发动速度和攻击范围均有不同，需要多加练习。

手里剑

手里剑是远程牵制的武器，可以用来干扰对手回复查克拉，按下□键就能投掷手里剑，输入△→□键可以掷出灌注查克拉的手里剑，威力更加强大。某些擅长远程攻击的角色连续按下□键可以打出投掷飞行道具的连击，非常难缠。

忍具

按下方向键可以使用忍具，在冒险模式中忍具可以自行编辑。其余模式的对战中，忍具会随着角色的不同发生变化。

回击技

在对手攻击的瞬间按下 R2+ □键可以消耗 20% 查克拉将对手弹开，但不会造成伤害，遭到压制时可以获得一个喘息的机会。



防御

替身术

在对方攻击命中的瞬间按下 L2 键即可发动替身术回避对方攻击。替身量表会在一段时间不使用替身术后快速回满，另外被攻击时替身量表也会缓慢增长。当替身量表低于对手时最好不要主动进攻，否则对手可以轻易用替身术闪开攻击并展开反击，可以说拥有替身量表优势的玩家就能掌握对局的胜负。

防御

按住 R2 键可以防御敌人攻击，防御时依旧会受到极小的伤害。受到一定次数的连续攻击后就会被破防，破防后角色进入眩晕状态，变得毫无防备。虽然看上去防御没有替身术实用，不过实际战斗中，替身术毕竟对操作有着更高的要求，有时一个不小心难免失误。防御则更加稳妥，即使对方尝试不断攻击来造成破防，我们依旧可以通过回击技来反击，而且在面对奥义攻击的时候，防御绝对是更加实用的选择。

受身

被击飞时按住 × 键会进行空中受身，可以防止掉落查克拉球；被击倒时推动左摇杆可以在起身时翻滚，躲开对手的追击。

忍术

使用忍术时需要先按一下△键，当角色身上出现蓝色特效后，再次按下○键就能施放忍术了。借助于系列长久的发展，本作中许多角色都拥有数量众多的忍术可供选择，不过每次只能携带一种忍术进行游戏。战斗中，部分角色的忍术可以在使用后长按按键进行蓄力，以打出更高的伤害。一些角色在空中同样可以施放忍术，除此之外在墙面上施放忍术时，特定角色的忍术还会出现变化。远距离忍术具有很强的压制作用，而近身忍术则更容易命中，使用时各有利弊，需要不断地积累经验才能灵活掌握。



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

忍术取消

忍术取消属于特殊动作的一种，一些角色在使用忍术时会出现较大的破绽，所以忍术取消成为了十分重要的防御手段。忍术取消的使用方式十分简单，当玩家放出忍术后，例如千鸟或螺旋丸之类的长距离突进忍术，只要在忍术命中前按下 R2 键就可以强行中断忍术进入防御状态。使用此动作会消耗一定量的查克拉，但如果当你使用忍术而对手使出奥义突进时，及时做出忍术取消就可以保证自己不被命中。

忍术属性效果



属性效果的加成是本次新作中全新添加的要素，战斗中玩家使用具有属性的忍术后会获得一些附加效果。不过虽然原作中忍术的属性众多，在游戏中却只有水、火、雷三种属性得以体现，同时需要注意的是，这些效果不会在线上排名战触发。

类型	效果
水遁	在水上使用时，会得到环境加成，忍术威力和大小都会有所提升
火遁	击中敌人后，对手的身上会出现着火的特效，此时会对敌方角色造成少量伤害，不过如果着火目标倒地或者来到水源附近则会立刻熄灭掉身上的火焰
雷遁	在水上使用时，会得到环境加成，角色周围出现雷电特效，此时忍术的雷击效果将无法防御

奥义

本作中的奥义依旧与系列之前相同共分为三种：

普通奥义：玩家连续按下两次△键就会看到角色身上出现明显的蓝色特效，此时再按下○键就是放出奥义攻击，奥义攻击的伤害较高，通常可以打四分之一的血量或更多。

联手奥义：玩家的风暴量表积累完成后，画面会提醒玩家可以施放联手奥义，此时连按三次△键，角色身边出现红色特效，就可以发动联手奥义。联手奥义发动时，角色会固定以突进方式进行攻击，玩家的小队中有几名角色，就会进行几次突进。

合体奥义：与联手奥义的使用方法相同，只是在进行角色选择时，一些固定的组合使用联手奥义后会变为合体奥义，此时会出现更加华丽的奥义演出效果。同时，游戏为了方便玩家快速辨识出可以使用合体奥义的队友，在确定队长后，可以使用合体奥义的队友头像上会出现黄色的火焰标志，同时下方的奥义名称后面也会追加一个金色的牌子。

奥义取消

同查克拉取消类似，玩家在使用地面连击时，触发奥义操作就可以使用奥义攻击来强制中断正在进行中的连击。熟悉一些角色的连击动作后，可以更加轻松地使用奥义直接命中敌人。

觉醒

当玩家角色血量下降到一定标准值后，查克拉量表边缘就会出现觉醒刻印，此时玩家继续积蓄查克拉就会看到溢出的查克拉开始填充觉醒刻印，当这个球形的刻印被查克拉充满后，角色会进入觉醒状态。并得到能力的提升，同时下方风暴量表变为蓝色并开始流失，全部消失后玩家回复普通形态并会在一段时间内进入能力下降的状态。且在此之后的一段时间内，同一名角色无法再次觉醒。

由于此次游戏新增了队长切换功能，觉醒方面也出现了不小改动。首先，当小队队长开启觉醒后，依旧可以进行队长切换，更换后原先觉醒的角色风暴槽会继续流失。变回普通形态的负面影响只作用于觉醒角色。另外如果玩家在小队风暴槽蓄满时开启觉醒，小队的全体队员就会触发联手觉醒，并全部进入觉醒状态。需要注意的是，开启后三名角色的风暴槽会共同流失，且解除觉醒后全体角色会同时进入负面状态。



本作中的觉醒共分为三类：强化能力觉醒是最基础的觉醒类型，角色只会获得简单的能力提升，看来虽然普通，不过因为不会影响角色本身的招式，且同时获得提升攻击力的效果，其实十分具有威胁性；动作觉醒时，角色的招式会出现变化，此时原本对应忍具的方向键会根据角色招式变为特殊攻击；外观觉醒是最为明显的一种觉醒，觉醒后角色招式外观完全变化。这种觉醒方式虽然看上去十分炫酷，攻击力也会有巨大提升，但是实战中却有着极大的弊端，普通连击发动后硬直较大，角色巨大的体积也不利于闪避。

进入觉醒后，玩家依旧可以发动投技、忍术、替身术，但是不能使用忍具或发动奥义。觉醒状态下被奥义命中会强制结束觉醒状态，并受到奥义伤害。觉醒后变换形态的角色将不会被投技命中，而不变换形态的角色依然受到投技影响。

装备破坏

本作中的全新要素，战斗中玩家受到一定程度的伤害之后，角色外观就会出现爆衣或者伤痕之类的变化。出现装备破坏后，屏幕一侧会有文字提示，且画面出现慢动作效果。进入装备破坏的状态后，角色会出现攻击力小幅提升，但防御力下降的效果。

回合制

本次游戏中，战斗分为单胜回合制和三局两胜制两种，单胜制自然不用多说，将敌人击倒即可获胜。但是多回合战斗就会涉及到延续回合的问题。一方玩家败北后会回复全部体力值，平手则双方共同回复。同时双方角色的查克拉和替身量表回满，风暴槽全部归零。另外延续回合的最初阶段，如果获胜一方的血量达成觉醒条件，觉醒刻印会被短暂封印，此时无法使用觉醒。

故事模式

说明

本作的故事模式从忍界大战中鸣人与带人正式交手开始，期间也对部分回忆的内容进行了补完，最终将漫画中的所有故事演出完成。除了剧情演出外，本作的故事模式共有以下四种战斗类型：



类型	说明
头目战	此类型多为觉醒状态下的特殊战斗
自由对战	与普通对战玩法相同
群体对战	消灭众多杂兵的战斗，这类型战斗无法使用奥义及觉醒
戏剧性战斗	以自由对战为战斗方式，结合 I・A 演出

评价要点



故事模式的评价判定十分的简单，只有体力、I·A达成率、是否接关和隐藏动作达成率四种。

体力的要求十分简单粗暴，只要低于90%血量则必定无法获得S级评价。

I·A系统是类似于QTE的操作，不过与QTE不同的是，在本作中I·A失败的条件只有一个，就是在限定时间内没有完成对应的操作，按错按键并不会导致I·A的失败。游戏中按下I·A的速度越及时，获得的星星数量（相当于评价分数）越多，每次操作最多可以获得4颗星，错过则不获得星星。在全部I·A操作完成后，结算界面会进行统计，总星星数的获得率低于90%则无法获得S级评价。

败北的判断更加简单，玩家只要在游戏中不接关，就可以固定获得这一项的S级评价，接关次数越多则评价越低。另外如果玩家遭遇败北后选择接关就会获得额外的能力加成，其中共有两个选择，分别为不屈和斗志两种，两个选择中玩家都会在回复全部体力，对手保持之前战斗时的血量的状态下再次开始战斗。不同的是，选择不屈后会获得自身防御力上升，而斗志则为自身攻击力上升。

最后的隐藏动作达成率这一评价只存在于部分关卡内，这些隐藏动作达成条件各不相同，对应战斗会在后文中详细说明。

奖励条件

在故事模式中，每一关都有特定的奖励条件，达成条件要求后可以获得忍宝。不过奖励条件的完成与否不会影响游戏评价。忍宝可以用来在游戏的收藏选项内的万代商店兑换各种道具。



S级评价心得

故事模式的打法比较固定，单纯刷评价时，可以使用具有远距离忍术的角色尽量以忍术压制敌人，近战类角色一定要给自己留一些查克拉，保证可以随时使用查克拉冲刺，这样在被对手拉开距离后才能迅速贴身，以此最大限度地保证自己的体力值。有时使用攻击距离较短的角色迎战敌人，可能会感到吃力，此时如果是团队战斗的话，一定要选择小队中最具优势的角色进行战斗。I·A操作方面因为是固定按键，所以多熟悉几次也十分容易完成。



大型战斗中，通常需要进行多番尝试来摸清敌人的攻击手段，由于游戏中所有特殊战斗中敌人的远程攻击轨迹都会有红色的高亮提示，玩家只要注意闪避即可。另外由于大型战斗中敌人的攻击范围通常比较广，所以一定要以闪躲优先保证血量，同时敌人许多看上去威力十足的攻击其实可以使用防御来格挡，有时如果实在闪避不了也可以选择格挡来抵消伤害。需要注意的是，部分大型战斗中是有检查点设定的，只要能保持一个阶段战斗中尽量少受伤害，在之后一阶段的战斗中选择重试依旧可以延续之前的状态再次挑战。

关卡S级要点

创生之章

创生之死斗

忍之历史

本关中宇智波·斑有两种特殊攻击方式，分别为开启须佐能乎后的远距离斩击（斩击后附加火遁攻击，会从天上落下火球）和三道火焰龙卷风，其中战场远端的九尾也会时不时向玩家扔来岩石进行干扰。这些攻击招式全部可以使用防御格挡，而且不会伤血，如果觉得躲避起来不保险的话直接选择防御就好了。宇智波·斑虽然只有三条血，但还是比较抗揍的，前期推荐用忍术攻击耗血。当初代的武器进入战场后，捡起双刀可以提高一些伤害，同时也能破坏宇智波·斑的武器来削减他的攻击距离。

九尾的攻击方式十分单调，只有远、近距离斩击和尾兽玉两种类型，不仅全部可以防御，招式的前置动作也十分明显，躲避起来相当容易。由于切换为大型战斗且战场较大，普通查克拉冲刺的距离变得比较短，有时需要进行蓄力后才能贴近敌人，同时忍术攻击的突进效果也可以达到贴近敌人的目的。进攻方面只要使用普通连击就能打出高伤害。另外值得一提的是，战斗中九尾积蓄起大尾兽玉时，如果不去打断它，这个攻击发出后是无法防御和闪躲的，损血量大概为全部血量的40%。



双杰之章（阳之道）

少年们的战场 前篇

战时的少年们

魔蛭的影分身有两种攻击手段：扇形的爆炸攻击和引爆符苦无。由于这两种攻击都需要经过一段时间后才会打出伤害，所以可以放心攻击。进攻时只要使用蓄力忍术输出即可，每次忍术结束后，建议离开敌人中心位置并适当调整视角，这样可以提高进攻效率。同时由于本次战斗中风暴量表积蓄极快，玩家会获得不少查克拉回复的机会，所以不需要过多的自行回复查克拉浪费输出时间。

解决所有分身后，魔蛭本体出现，此时如果查克拉全满的话，使用查克拉取消和队长切换的连击可以一口气将他击倒。

身处于地狱

超越死亡

本关中白绝的数量众多，且攻击到第一个绝后，如果持续保持连击，所有的攻击都会打在尸体上，十分影响效率。如果对对战奖励有着执念的话，就要控制自己连按攻击键的欲望。当然刷击破数的话，使用忍术也是不错的选择，不过由于带人此时的忍术查克拉消耗量较大，建议在敌人站位比较密集时再使用，不然积蓄查克拉也会浪费不少时间。战斗过程中，白绝真身会在固定时间点跳下来为玩家出谜题，这个谜题实际上十分简单，玩家只要从三个白绝分身中，排除掉两个头上顶着大便形状的分身，找出本体即可。

在悲剧的雨中嘶吼的野兽

本关中敌人几乎无法对带人造成威胁，S级评价只要打出全部的隐藏动作就可以手到擒来。首先要注意的是，本关中第一个隐藏动作的触发条件，需要带人走到倒地的卡卡西和凌身边后才会自动触发，另外一个需要特别触发的就是使用○键追击倒地的敌人，发动致命攻击。而剩余的两个隐藏动作，只要不断击倒敌人就可以解锁了。



漆黑的世界

袭击木叶

和四代目的战斗没有取巧的方式，同时由于他的移动速度实在太快，一旦被拉开距离的话，比较容易出现意外。所以一定要通过不断地进攻压着四代目进行攻击，以此来减少他进攻的机会。同时本关中四代目的AI表现比较差，很少会使用替身术，使用查克拉取消的连击，能够轻松打出巨大伤害。

白热化的战场

斑，现身

首先由于两位可使用角色都是近战攻击类型，无论忍术还是奥义距离都比较短，所以几乎没有可以无脑解决的方法。推荐使用九尾模式下的鸣人来战斗，因为相较于奇拉比，此状态下的鸣人移动速度更快，而且攻击距离也稍稍有些优势。

交战

此战中，故事模式里的大杀器卡卡西老师初次现身。

卡卡西之所以强力，其一是因为他的奥义有着极长的攻击距离，而且可以进行小幅的方向修正，对AI敌人来说几乎无解。第二点，就是他的忍术雷切可以在蓄力后变为雷传，这一招不仅距离远，而且伤害和判定距离都十分不凡，仅此一招就可以横行于故事模式。

之后的战斗只要小队中可以使用卡卡西，一定要优先选择。

十尾·咆哮

忍者联军之术

这场战斗中，十尾的攻击手段十分之丰富，除了手臂的挥击和口中吐出的大型尾兽玉之外，身上的许多小眼睛还能放出激光射线和下落式尾兽玉等等攻击。这些攻击躲避起来虽然都十分简单，不过由于伤害可观，通常被命中三四下后，就和S级评价无缘了。

不过，有一点需要注意的是，BOSS的攻击虽然犀利，但是却全部可以防御，就连看似威力十足的手臂横扫和下压都可以防御，而且防御后几乎不会损血。如此一来玩家根本无需去做什么躲避动作，只要站在原地不断使用□键攻击即可。而且在攻击的过程中，十尾吐出的小型尾兽玉是可以被玩家的攻击相抵消的，这样更是大幅加快了结束战斗的速度。

当十尾受到一定的伤害后，会出现眩晕状态，此时上前连按○键，一套打下来也能对十尾造成差不多一条血的伤害。至于△→□键的蓄力攻击，则只在想要完成奖励条件时使用，单纯为了S级评价的话，推荐只使用□键攻击主要弱点即可。

当十尾的血量被消耗得所剩无几后，战斗就会进入一段追击关卡。此时保证在画面左右两侧的45°角位置就可以轻松避过十尾施放的所有攻击。其中，十尾同时施放两道闪电时，可能看上去比较难以躲避，不过这招在判定上却十分宽松，玩家只要保证在45°的这个位置，向任意方向移动都可以轻松躲过。而在固定的转弯口过后，十尾会尝试跳起直接攻击玩家，由于这个攻击中十尾只会使用右手进行攻击，所以只要跳到十尾的左侧（屏幕的右侧）就能躲过此攻击了。



双杰之章（阴之道）

知道一切的人们

火影们现身

这一战中，因为被限制使用奥义，而且在招式方面初代处于一定的不利形势，对操作没有自信的玩家可以尝试使用忍术影分身手里剑之术进行压制攻击。同时值得一提的是，这个忍术击中敌人后并不会出现击倒效果，玩家可以多多利用此时打出的硬直来追击敌人。在积蓄查克拉时，如果敌人来到贴身位置，也要记得用忍具将他击退。



前往战场

「鹰」的实力

由于佐助在故事模式中的强力效果，即使面对三位火影的组合，战斗依旧没有什么难度。借助佐助使用的奥义攻击，配合队友的干扰可以更加有效的命中，在之后的故事模式战斗中，佐助也是优先选择的角色。

需要注意的是，本场战斗中当对手失去两条血后，战斗会进入第二阶段。此时初代会进入觉醒状态。由于此时是强制发生的觉醒，所以初代会免疫奥义攻击，这个阶段玩家就只能通过普通攻击和忍术来造成伤害。



初代的木人觉醒看上去比较厉害，实际上却是外强中干，它的所有攻击都不会对自己的贴身位置造成判定，所以玩家只要一直站在他的脚下就可以安逸地进行攻击完全不用担心被打到。如果初代尝试与你拉开距离的话，一定要尽快使用查克拉冲刺重新回到他的脚下。

共斗之章

第七班，集结

第七班，再度集结

这次的头目战斗中，战场十分的巨大，正常情况下玩家需要清空一路上遇到的杂兵到达关底才能遇上 BOSS。实际上如果不追求对战奖励的话，可以直接向关底跑过去，来到地图最后的峡谷后，十尾的巨大分裂体就会出现。此战中敌人的攻击依旧可以通过防御来抵挡，由于敌人攻击的前置动作十分明显，玩家完全不需要刻意留意闪躲时机，只要在敌人使出攻击后及时防御即可。



时空间的战斗

无法相通的意志

可以使用奥义攻击的卡卡西依旧是无敌的，不过由于本关中带人十分的抗揍，只有两条血却要打上好一阵子。需要注意的是，随着战斗的推进两人会进入回忆状态，并同时切换为少年时代。少年卡卡西的奥义实用度会大大减低，此时建议玩家进行查克拉回复，或者改用忍术攻击。

先人的战斗

斑的计划

这场战斗中的斑非常强大，攻击力高且有着比较主动的攻击意识，这使得他原本比较广的攻击范围变得更具有威胁。所以在战斗开始后我们务必要先和他拉开距离，同时因为战斗场景比较大，通常此时斑会使用查克拉冲刺来靠近玩家，这时使用奥义迎击有着十分可观的命中率。灵活掌握回复查克拉的时机，即可轻松解决战斗。



填补空洞内心之物

赌上未来

虽然变为了头目战，带人依旧保持了自己高尚的战斗情操，没有附带任何能力的加强，所以我们实际上面对的只是一场血量更多一点的普通战斗而已。这一战中默认角色是鸣人，要想稳妥地追求 S 级评价的话，还是要换成佐助来迎战，没有什么特别的技巧，控制好查克拉使用奥义即可。

忍者之梦・孤独之梦

变为六道模式的带人，打起来比较费时，每次打完一套连击后他都会陷入倒地的被保护状态，玩家只能等他起身后才可以再次攻击。这一战推荐使用九尾状态的鸣人进行，凭借出色的移动能力和具有突进作用的忍术攻击，鸣人更适合刷取本关的S级评价。带人的攻击招式比较固定，距离他较近时，他会使用三次连续拳进行攻击，此招式虽然看上去附带击地的范围攻击，实际上却并不能打出伤害。而带人几乎所有的招式，比如求道玉的炮击、变形后的斩击和下落攻击等招式，玩家都需要等待招式完全结束后才能进行反击，不然非常容易被攻击剩余的判定打到，影响评价的获取。

带人一共有四条血，每条血被打空后，都会触发动画并将玩家强制吹飞。当失去两条血后，战斗进入第二阶段，鸣人和佐助也会合体变为须佐能乎的九尾形态。此阶段下带人会增加一招浮上空中的连续远程攻击，此时站在带人脚下或者干脆拉开距离都可以轻松躲过此招。和之前的头目战斗相同，玩家只要按下防御，就可以抵挡所有的攻击。

「宇智波带人」

继续展开和带人的战斗，这一战中，不知道是不是因为信念产生动摇的缘故，带人在此战中损血极快，玩家的任何攻击都可以对他造成可观的伤害。超大玉螺旋丸这个忍术在蓄力后的伤害更是几乎与奥义平齐，因为这一关的场景较大，加上螺旋丸攻击后的吹飞效果，带人基本上会陷入被忍术命中后吹飞→使用查克拉冲刺靠近→再次被忍术命中后吹飞的死循环，保持好查克拉的余量，S 级评价就可以轻松到手。



决战之章（阳之道）

两个人

并立的双雄

由于此战限制使用奥义，卡卡西的忍术也强制变为了和带人的合体忍术，这一战丧失了所有取巧的方法。因为带人本身连击招式实用性不高，建议直接切换为卡卡西进行战斗，更换角色后使用查克拉取消进行向下方向的连击，最优时机是卡卡西使用出水遁的小漩涡后发动。斑损失一定的血量后，就会触发残像指令的操作，这里一定要选择向左边闪避，这样就可以让卡卡西使出雷传并对斑造成眩晕效果，之后带人还可以继续追击。另外此阶段下斑还有一招仙法攻击，不过招式发动时间很慢，非常容易躲避，此处也几乎是惟一适合使用两人合体忍术的时机。

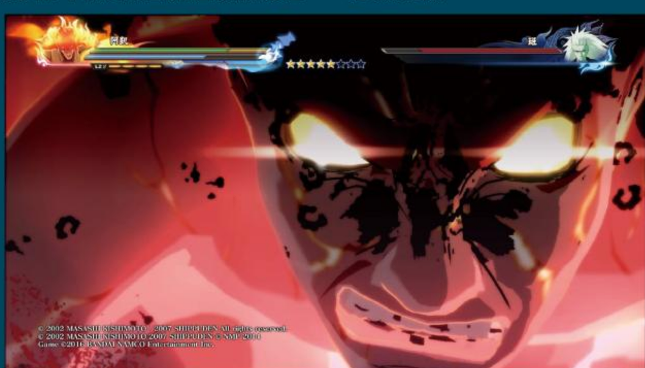
红色猛兽

疯狂阿凯登场

阿凯对斑的战斗相当困难，因为本关中斑的防守意识比较强，奥义很难连续击中他，而忍术攻击也因为距离短发动慢而毫无用处，玩家只能通过技术来战胜对手。首先为了保证血量，我们必须尽量留一个替身避免自己遭受较大的伤害，另外阿凯在本战中，为数不多的优点是他的查克拉冲刺发动极快，即使攻击被斑使用替身避开，也可以通过查克拉冲刺迅速将距离拉回来。随着战斗的进行，当斑连续使用替身术后，玩家就可以使用查克拉取消的连击来打出伤害。本关中阿凯进行连击时，建议选择不加方向的连击，时机是弯腰进行的一次非常明显的右手攻击。

八门遁甲之阵

开启八门的阿凯终于可以出一下上场战斗的恶气，超高的速度和攻击力令他变得强大无比。战斗中几乎没有什么需要注意的地方，不过如果想提高效率的话，就要多留意斑防御时防护罩的状态，当防护罩出现明显的破碎效果后，就要改为使用普通攻击来连续输出，避免打出吹飞而错过进攻机会。



决战之章（阴之道）

名为兜的男人

无限轮回「伊邪那美」

兜的奥义和忍术看上去距离都十分远，但判定却比较窄，同时由于本关中鼬的替身意识较强，他的特殊攻击也可以从兜的奥义和忍术中穿过，所以这场战斗也并非无脑使用奥义就能获得S评价的。建议玩家在战斗中先利用兜同样距离较广的普通攻击来消耗鼬的替身量表，之后再使用奥义进攻。

狂暴的疾风，奔驰的迅雷

最终决战，开始

再次迎来了开放奥义使用且可以操作佐助的战斗，获取S级评价又变得轻松起来。这场战斗中，虽然斑会进行许多强制攻击，不过此时面对这种没什么实际作用的攻击，只要注意防御即可。另外在战斗的最后，会有两个I·A的操作，为△→○键，因为只有两次按键，所以只要有一个没有按出四星的满分评价就会错过S级评价。

六道完全体

这场战斗看上去虽然十分的花哨，打起来却和前面的头目战一样简单。玩家的主要输出手段是使用△→○键突进后的近距离连击，在最开始阶段，斑会挥剑斩向玩家，屏幕上会出现明显的轨迹提示。此时只要使用忍术拉近距离即可打掉斑半条血，攻击两轮之后，战斗进入下一阶段。这时斑会召唤出四个轮墓分身帮助他进行防守，而玩家的突进就会优先判定在分身身上。此时我们可以通过△→□键的蓄力攻击来消耗分身。分身血量低于一定程度后，就可以再次直接对本体发动进攻了。但是需要注意，斑释放蓝色的剑气时，要尽量避免使用突进，避免受到伤害。

由于本战中斑的攻击频率比较高，一味防御的话很可能会被破防进入眩晕状态，所以也要合理使用×键来进行移动闪避。另外，进入最后一个阶段后，斑还会同时使用地爆天星进行攻击，此时如果贸然使用突进撞上去基本就告别S级评价了，所以推荐使用□键来稳妥地磨血。



暴神辉夜 前篇

「大筒木辉夜」

这场战斗辉夜的血特别厚，不过好在可以使用的两位角色能力都不错，佐助的奥义和鸣人的忍术都是不错的选择。由于战斗时间会拖得比较长，要多留意和辉夜之间的距离防止意外受伤。

被操弄的忍者们

本战和上一场战斗相似，辉夜的血量依旧厚得恶心，虽然小队换为了三人一组，打起来却比之前难了一些。主力角色推荐选择卡卡西，通过蓄力忍术雷传来从远距离消耗辉夜。需要注意辉夜施放八十神空极时，没有奥义我们就不能中断她的攻击。战斗中一旦看到辉夜替身量表减少后，就要抓紧时间上前用查克拉取消来打出连击伤害。

暴神辉夜 后篇

辉夜暴走

这场战斗和打斑那场空战类似，不过主要输出手段变为了△→□键的蓄力攻击，找到适当的攻击间隙差不多一次可以打掉辉夜半条血。当辉夜受到足够的伤害后，她的头上会出现提示，此时我们可以上前对她造成大量伤害。需要注意的是，虽然辉夜本体的主要弱点在战斗中也会时不时的暴露出来，不过我们通过突进接近她后并不能造成持续输出，所以还是稳稳地积蓄查克拉来保证稳定消耗为佳。

新生之章

鸣人与佐助

梦，吼叫的双杰

只需要用鸣人连续使用忍术攻击即可，佐助在受到一定的伤害后会跳上岩壁使用连续的火遁，这时只要不断进行忍者移动躲避即可。

「最后」之战

这一战中，鸣人的忍术重新变化为普通螺旋丸，如此一来实用性大减。同时因为本战中佐助的血量极长，使用忍术来磨血沦为十分不讨巧的打法。这里笔者选择的打法是通过不断进行向下方向的连击来刷取。因为这场战斗中，我们必须等待佐助和鸣人的对话完成后才会进入下一阶段，打得快并不能帮助我们更快的结束战斗，反而过多的进攻回合会导致出现失误的可能。所以只要每次使用连击将佐助击倒后，等他起身后继续使用连击即可。当佐助进入锁血状态，剧情还没有完成时，可以索性拉开距离等待剧情推进，或者继续使用连击压制即可。这个打法适用于本战中的全部阶段，最后来到幼年时期的阶段，由于剧情会强制进入下一阶段，我们也只要选择躲闪即可。



冒险模式

这段故事发生在忍界大战之后，由原创剧情组成。其中插入了大量原作中更早一些的剧情回忆，并以记忆水晶的方式让玩家再次重温这些战斗。冒险模式中存在必须完成的主线任务和许多支线任务，由于本作自带中文且任务大都较为简单这里不再赘述。



完成冒险模式的同时，同样可以获得忍宝和金币，完成特定事件还能获得更为丰富的奖励内容。目前除了对应奖杯外，冒险模式没有其他奖励。

生存赛

生存赛是出现在自由对战模式下的一个单独类型的模式，此模式中玩家将会受到不同的对战限制，在继承血量的前提下与敌人轮番战斗。由于与奖杯相关联，生存赛是游戏中必须完成的模式。虽说是继承血量的生存战，不过每次战斗后，玩家都可以获得大量的血量回复奖励，所以并不算十分困难。

进行生存战时，故事模式中的强力角色依旧实用，避免过多的贴身战斗仍然是保证血量的不二法门。因为AI设计的不合理，类似佐助和卡卡西这样的角色，都是生存战中的强力人选。

同时在开始挑战前，玩家可以选择小队或个人两种模式，对操作比较自信的玩家推荐以小队模式游玩，这样不仅可以加快对战速度，也能通过队友的帮助来保证自己的血量。而进行个人战斗的话，打法则几乎和故事模式一致，拉开距离使用忍术或奥义进攻即可。



奖杯攻略

奖杯综述

奖杯总数	50	铜杯	32	银杯	16	金杯	1	白金	1

本作的白金难度较为简单，除了个别战斗可能需要多次尝试外，并没有什么特别令人为难的奖杯存在。玩家只要将故事模式打出全S级评价，之后再完成冒险模式，剩下的技巧奖杯就用一人双手柄刷取即可。另外不知道是不是制作组本身就对自己的服务器没有信心（笔者几乎匹配不到网战对手），本作干脆不存在线上奖杯，如此一来白金难度就更低了。

全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	20小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

完美无缺的风暴大师（白金）

取得条件：取得本奖杯以外的所有奖杯

斗争的锁链
取得条件：完成创生之章

各自的道路
取得条件：完成双杰之章

不会终止的威胁
取得条件：完成共斗之章

暴神封印
取得条件：完成决战之章

羁绊，再现
取得条件：完成新生之章

死斗的末路
取得条件：以战斗评价 S 完成「创生之死斗」

显露出的真身
取得条件：以战斗评价 S 完成「面具底下」

凑班的奋战
取得条件：以战斗评价 S 完成「少年们的战场前篇」

压倒性的组合
取得条件：以战斗评价 S 完成「少年们的战场后篇」

在黑暗中觉醒的事物
取得条件：以战斗评价 S 完成「身处于地狱」

超越老师
取得条件：以战斗评价 S 完成「外传：漆黑的世界」

称霸激战之人
取得条件：以战斗评价 S 完成「白热化的战场」

与大蛇丸的差距
取得条件：以战斗评价 S 完成「“鹰”再次行动」

决战的结果
取得条件：以战斗评价 S 完成「知道一切的人们」

“鹰”之跃动
取得条件：以战斗评价 S 完成「前往战场」

受控的十尾
取得条件：以战斗评价 S 完成「十尾，咆哮」

超进击的三足鼎立
取得条件：以战斗评价 S 完成「第七班，集结」

贯穿挚友的雷刀
取得条件：以战斗评价 S 完成「时空间的战斗」

抵抗威胁的忍者
取得条件：以战斗评价 S 完成「十尾祭品之力」

苦恼与未来
取得条件：以战斗评价 S 完成「外传：先人的战斗」

传进心中之暖光
取得条件：以战斗评价 S 完成「填补空洞内心之物」

其拳，挥向巨恶
取得条件：以战斗评价 S 完成「斑的脉动」

极致组合
取得条件：以战斗评价 S 完成「两个人」

燃烧叫喊的激情之兽
取得条件：以战斗评价 S 完成「红色猛兽」

师徒的鲜明身手
取得条件：以战斗评价 S 完成「“鹰”疾驱」

轮回的尽头
取得条件：以战斗评价 S 完成「外传：名为兜的男人」

斑的惨败
取得条件：以战斗评价 S 完成「狂暴的疾风，奔驰的迅雷」

带人逝去
取得条件：以战斗评价 S 完成「暴神辉夜前篇」

凌驾于神的忍者们
取得条件：以战斗评价 S 完成「暴神辉夜后篇」

最后的胜利者
取得条件：以战斗评价 S 完成「鸣人与佐助」

疾风的轨迹专家
取得条件：将「疾风的轨迹」的主要事件全数完成

疾风的轨迹大师
取得条件：将「疾风的轨迹」的支线事件全数完成

究极生存赛 30 人斩！
取得条件：究极生存赛模式中击败 30 人。

能力限制生存赛初级完成！
取得条件：将能力限制生存赛的初级全数完成

能力限制生存赛中级完成！
取得条件：将能力限制生存赛的中级全数完成

能力限制生存赛上级完成！
取得条件：将能力限制生存赛的上级全数完成

做得好！挑战联盟初级完成！
取得条件：将挑战联盟的初级全数完成

太惊人了！挑战联盟中级完成！
取得条件：将挑战联盟的中级全数完成

太出色了！挑战联盟上级完成！
取得条件：将挑战联盟的上级全数完成

被解放的个人之力
取得条件：在自由对战的对战形式中以个人奥义放出终结技

心有灵犀
取得条件：在自由对战的对战形式中以联手奥义或是合体奥义放出终结技

攻击就是最大的防御
取得条件：在自由对战的对战形式中连击数达到 50 连击以上

看透瞬间之人
取得条件：在自由对战的对战形式中放出回击技

解放的禁断之力
取得条件：在自由对战的对战形式中觉醒时给予最后一击

团队合作全开
取得条件：在自由对战的对战形式中联手觉醒时给予最后一击

个体能力的最大限
取得条件：在自由对战的对战形式中 1 回合内以队伍全员的奥义击中对手

负伤者无
取得条件：在自由对战的对战形式中没有受到装备破坏的情况下取得胜利

万全不败
取得条件：在自由对战的对战形式中的 3 回合制内未被对手取得任何一胜的情况下获得胜利

下一个连击的可能性
取得条件：在自由对战的对战形式中的连击时切换队长

■黑暗之魂Ⅲ ■ 预定 2016 年 3 月 24 日



■神秘海域 4 贼途末路 ■ 预定 2016 年 4 月 26 日





PlayStation 专门志 VOL.2

○×□△

-游戏新作影像-

最终幻想Ⅶ 重制版
未知海域4 贼途末路
王国之心2.8 终章序幕
星之海洋5 忠诚与背叛 | 王国之心Ⅲ
如龙6 | 黑暗之魂Ⅲ
死或生 极限沙滩排球3
战国BASARA 真田幸村传
皇牌空战7 | 海贼王 热血沸腾
二之国Ⅱ 荣归国度
SD高达G世纪 创世纪 | 狂怒传说

-特别收录-

《血源诅咒》全球最速全流程攻略

更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

光盘定价：38.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售